# GAME

TVゲーム|アミューズメントスペース|マルチメディア
ゲームぴあ

# ぴあ

Vol. 2

## マルチメディアの世界が広がる

**特集** 次世代メディアを担う光ディスクの全貌 CD-ROMソフト徹底分析

**機種別最新ゲームカタログ**

中世・戦国・現代篇ゲームソフトの世界観を探る
スペシャルインタビュー/プロが語るシミュレーション・ゲーム
都市型アミューズメントスペースをチェック

pia mooks 880 YEN

# 手にせよ！ネオジオ‼
# 超ド級ゲームがキミを待つ。

The Future Is Now
# SNK

ネオジオソフト
全32タイトル
好評発売中!

- ラストリゾート
- クイズ迷探偵ネオ&ジオ
- ミューテイション・ネイション
- サッカーブロール
- フットボールフレンジー
- 餓狼伝説—宿命の闘い—
- ロボアーミー
- スラッシュラリー
- バカ殿様麻雀漫遊記
- エイトマン
- 2020年スーパーベースボール
- クロスソード
- あしたのジョー伝説
- クイズ大捜査線
- バーニングファイト
- ASOII
- ラギ
- キング・オブ・ザ・モンスターズ
- 戦国伝承
- ゴーストパイロット
- みなさまのおかげさまです
- リーグボウリング
- ジョイジョイキッド
- サイバーリップ
- ザ・スーパースパイ
- ニンジャコンバット
- ライディングヒーロー
- マジシャンロード
- ベースボールスターズ・プロフェッショナル
- トッププレイヤーズ・ゴルフ
- 麻雀狂列伝
- NAM-1975

今後も続々
ラインナップ
乞うご期待!

スピード、グラフィック、サウンドすべてがハイパワー。
ネオジオワールドを目で、耳で、そしてウデで確かめろ。

好評発売中

SUPER Famicom

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

機械獣の進撃はおれがくいとめてやる!

# 不滅の力でぶちのめせ!



※チビキャラウォーズは、永井豪CBキャラワールドのキャラクターを使用しています。

●表示価格はメーカー希望小売価格です。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください
スーパーファミコンは任天堂の商標です

お問い合わせ先
☎03-3847-6320
電話番号はよく確かめてネ!

株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

BANPRESTO

ズッコケ悪魔どもの陰謀はおれが阻止する!
悪魔の力を連続速射!
スーパーファミコン用ROMカセット
予価8,500円(税別)
8月発売予定
チビキャラウォーズ
CD
失なわれたギャ〜グ

# 目次

*table of contents*

The Future Is Now
SNK

# コンピューターウィルスの恐怖が迫る。人類に残された最後の作戦とは。

高機動ユニット&ウェポン！新次元シューティングゲーム

好評発売中

# LAST RESORT™

ネオジオ専用45メガROMカセット　価格22,800円(税別)

■新次元の大容量 リアルグラフィック、衝撃のハイグレードサウンド。
■2種類のため打ちもできるユニットは、自機周りの回転、固定も可能。
■パワーアップするショット、レーザー、ホーミング、対地ミサイル。
■テクニックを駆使し、超巨大メカを撃破せよ！2人同時プレイ可能。

45メガROM メモリーカード バックアップ 対応

NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」

ネオジオ最新情報、取扱店など電話で直接聞いちゃおう。
ネオジオなんでも相談室
☎06(338)8188

好評発売中
クイズ迷探偵ネオ&ジオ
50メガROMカセット
価格21,800円(税別)

好評発売中
ミューテイションネイション
45メガROMカセット
価格21,800円(税別)

●ソフトカタログ請求　年齢・職業を明記の上　〒564 大阪府吹田市豊津町18-8号　(株)SNKカタログGP5係まで ●ネオジオソフトはすべてメモリーカードへのデータバックアップが可能です。

# NEO·GEO
## ［ネオ・ジオ］

### 高性能ハード、驚異のリアル。
### ゲーム界のプロフェッショナルマシン NEO·GEO

**文字どおりゲームセンターそのままのリアルさで、ゲームフリークを驚嘆させているネオ・ジオ。タイトル数も30を越えネオ・ジオ・ワールドはますますパワーアップ。巨大なキャラクターがハイスピードで動き、3次元立体サウンド「スフェロシンフォニー」で未体験の音像が鼓膜を直撃。高性能ハード、最大330Mという驚異の大容量、メモリーカードシステム、通信対戦機能などのハイスペックを擁するネオ・ジオの新作ソフトがやってきた。**

**■クイズ迷探偵 ネオ&ジオ**
価格21800円 4月24日発売
発売元・（株）SNK
ダブル・シナリオで楽しむ探偵クイズゲーム

前作「クイズ大捜査線」の続編。今回は「時を越えた愛」「宇宙からの依頼人」の2つの迷シナリオ。しかも、出題形式が多彩になった全11ジャンル全6000問以上ある問題の答え方でストーリーだけでなくエンディングまでかわってしまう。

ネオとジオ。2人の迷探偵に扮して、2人一緒に2つの事件に挑んで、すべてのシナリオに挑戦してみたい。

●数々の難問奇問珍問が待ち受ける

## LAST RESORT ラストリゾート

価格22800円 4月24日発売
発売元・（株）SNK
第3コロニーの救出はプレイヤーの指さばきにかかっている

近未来をテーマにした横スクロール・シューティング・ゲーム「ラストリゾート」。ネオ・ジオならではの美しいグラフィックと巨大なキャラクター、そして迫真のサウンドが一体になった臨場感がゲーマー魂を一気に盛り上げる快作。

舞台は西暦2X X0年。第3コロニーのメインコンピュータの中にウイルスが侵入し意志を持ち、人類を攻撃し始めた。この第3コロニーを救うための最後の作戦名が「LAST RESORT」。

このような設定のもと、プレイヤーは戦闘機TZ-024、YS-024を操作し、パワーをため、ユニットを飛ばし、全5ステージ・2周の長く激しい戦いを行うわけである。各ステージは3つのエリア（第5ステージのみ2エリア）にわかれておりステージごと順番にクリア。

アイテムをとれば、地形に反射するリターンユニット、地形に沿って飛ぶグランドユニットが装備でき、防御及び攻撃を助けてくれる。そして、好きな位置への固定や、ため打ちも可能。また、レーザー、ホーミング、対地ミサイルといったスペシャルウェポンを3段階までパワーアップ。また、2プレイヤー同時プレイや途中参加もでき、楽しみもさらにアップする。

このような横スクロール・シューティングタイプで思い出されるゲームといえばR・TYPEなどがあるが、この「ラストリゾート」はまさに「横スクロール・シューティングゲーム・ファンの最後の切りふだ」と呼べるかもしれない。

それが可能になったのもネオ・ジオならではのハイスペックなハードのおかげか。ゲームセンターのゲームをそのまま家庭で楽しむという明確なコンセプトに裏打ちされたマシンだからこそ生まれえたともいえる。

90年代仕様のゲームとして、シューティングファンには堪えられない名作ソフトとして「ラストリゾート」は多くの人々に語り継がれていく可能性を秘めている。

右）文字がくずれていくタイトル画面が不気味
左）ユニットをいかにつかいこなすかで勝負が決まる
下）このボスキャラと渡りあうのははたしていつか

**■ベースボールスターズ2**
価格23800円
4月28日発売
発売元・（株）SNK
前作「ベースボールスターズ・プロフェッショナル」から豪快にパワーアップ。

2リーグに分かれた12球団のうち好みのチームで、VSモード（対プレイヤー）、ペナントモード（対コンピュータ）でプレイボール。3Dから2Dへの切り変わりが今までの野球ゲームより遅くなっていて、球の飛ぶ方向を見定めやすくするなど、プレイへの配慮も万全。

●リアルな3D画面がプレイを盛り上げる

## ミューテイションネイション

価格21800円 発売中
発売元・（株）SNK
迫力の近未来ストリート。ネオバトルアクション

掠奪と暴力がはびこるスラムに戻ってきた若者ふたりが、連続攻撃のバリエーション、そして必殺技を駆使し敵を倒していく。プレイヤーはボタン連打とレバー操作でキャラクターをコントロール。

敵を倒せば必殺技アイテムや技を使用できる回数が増えて行き戦いは有利に展開。メカ&バイオ改造人間たちを操る科学者の野望を打ち砕くことができるか。

●2人同時プレイで、敵をノックアウト

## パワー全開シューティング、「ラストリゾート」のCDをプレゼント。

ネオ・ジオ・ファンに、話題の新作ソフト「ラストリゾート」のCD「餓狼伝説／ラストリゾート」（ポニーキャニオンより5月21日に発売）をプレゼント。ネオ・ジオならではのパワーあふれるサウンドをその耳で確認してほしい。

THE BATTLE OF DESTINY
餓狼伝説
SNK

●応募方法
官製ハガキに、郵便番号、住所、氏名、年齢、職業、性別、電話番号を明記の上、下記の宛先まで。
締切は5月末日（当日消印有効）
宛先〒102東京都千代田区麹町郵便局私書箱75号ぴあ（株）広告本部企画部「ネオ・ジオCDプレゼント」係

Movin' on the Optical Disc Media

特集1 次世代メディアを担う光ディスクの全貌

## コンパクト・ディスクは夢と未来を運んできた

# 我々は、一人一人の中に究極の「マルチメディア・コンピュータ」＝脳を持っている。我々の知覚する現実は本来、映像・音・文字等が渾然一体と処理されているものなのだ。

マルチメディアって一体何だ？ マルチメディアで出来るのは一体どういうことだ？
そして「このマシン上にどのような新体験を作り出すことが出来るのか」……この疑問に明快な答えを提示できるものが、次の時代の覇者となる。メディア全業界が、こいつの正体を見極めようと今、必死になっている。

## Movin' on the Optical Disc Media

CDはデジタル・メモリーだから、デジタル信号に変えられるすべてのメディア、つまり音だけでなく映像、文章、そしてコンピュータ・プログラム等のすべてを同時に収録できる。これがCD-ROMだ。そして……ありとあらゆる種類のイメージを同時に収録することができるとしたら、それらすべてを総合して、自由自在に操るソフトが可能である……これが「マルチメディア」というコトバの定義である。

例えば君が本を読んでいるとする。文字だけを読んでいるより、それにカラーの挿し絵が付いていたらもっとわかりやすいだろう。さらに、その挿し絵がビデオ画像として動いたら……そして、登場人物が個性豊かな肉声でしゃべったら……そんなことを実現するのが「マルチメディア」なのだ。

マス・コミュニケーションにおける表現方法は、今までは伝達メディアのハード的限界（例えば紙メディアは静止画とか文字しか扱えない。映像メディアは検索性に弱い……等）によって規定されてきた。CD-ROMは、それを一挙に突き破るスーパー・メディアなのである。

CD-ROMの世界標準規格〈CD-I〉がソニーとフィリップスから提示されたのが1986年。以来、コンピュータ・メーカー、家電メーカー、ゲーム・メーカー、レコード会社、映画会社、出版社……といった様々なフィールドからプロフェッショナルが参集、マルチメディア・シーンはあたかも異種格闘技戦のリングのようになった。

マルチメディアって一体何だ？ マルチメディアで出来るのは一体どういうことだ？ そして「このマシン上にどのような新体験を作り出すことが出来るのか」……この疑問に明快な答えを提示できるものが、次の時代の覇者となる。メディア全業界が、こいつの正体を見極めようと今、必死になっている。

この章は、その潮流を鳥瞰するものである。

しかしここでまず、「人間というものは本来、マルチメディアである」という正論を『ゲームぴあ』では、提示しておきたい。人間の思考とか行動は、映像、音楽、文学、データベース……ありとあらゆるメディア要素をたえずインテグレートしているのだ……。あたかも新しい言葉のように思われている『マルチメディア』は、コンピュータを中核とするハードウェア・システムがようやく『人間』というメディアのトータル性に近づいてきたものなのである。まず、そこに気付かねばならない。

我々は、一人一人の中に究極の「マルチメディア・コンピュータ」＝脳を持っている。我々の知覚する現実というのは本来、映像・音・文字等が渾然一体と処理されているものである。

「現実」というものは非常に多面的なものであるはずのものだ。

我々『ゲームぴあ』編集部は、今「文章」というメディアを使って君にコミュニケートをはかっているわけなのだが、例えばここに、レイコさんという一人の女性のことを説明しなくてはならないとする。

・彼女は21才である。

・女子大生だが、週3回、六本木のクラブでホステスのバイトをしている。

・黒く長い髪。目はやや大きい。鼻は丸く、口紅はオレンジ系。
・結構、グラマーである。
・愛読書は村上龍、吉本ばななとレディス・コミック関係。

……どうだろう。文章を読み進むにつれて君の頭の中では、だんだんとその女性の姿が明白になっていくわけだ。しかし、我々はやがて活字表現の限界にぶち当たることになる。いくら我々が詳細に渡るレイコさん描写を続けたところで、君は街で偶然出会ったレイコさんを「アッこの人だ」と認識できないハズだ。そして文字だけの情報で君は彼女のことを「本気」で好きになったり、嫌いになったりすることはないだろう。活字というのは紙メディアの限界の中で成立したものである。現実をそこに移植した瞬間に、多くの重要な要素がそぎ落とされてしまうことになる。

それは映像であっても同じだ。ビデオでレイコさんを紹介されたとして、君は彼女の姿形についてはよりリアルに知覚するだろうが、その性格や嗜好性を生理的に知覚することはできまい。

もう一つ、重要なことがある。

例えば、ある者がレイコさんのことを「グラマー」と知覚した。しかし、もしこれを読んでいるキミが実物のレイコさんにあったら、君の脳は彼女のことを「単なるデブ」と知覚するかもしれない。

ここに黒沢映画の「羅生門」に感銘を受けた人がいるとする。しかし、もちろんそうでない人もいるだろう。これは、人間の嗜好がすべて同じには決してならないという、まぎれもない「真実」がそこに存在して

■羅生門
（大映ビデオより発売）

「マルチメディア」という妖怪の正体を見極めるためには、「人間が、脳でとらえる現実のマルチ性」というものを理解しなくてはならない。その非常にわかりやすいテキストが黒澤明監督の『羅生門』だ。この映画は、今から40年前にしてマルチメディア感覚を先取りしていたものである。一つしかないはずの真実が、すべての登場人物の陳述する人間によって幾つにも分岐する。……これは、現実の多様性を映画というシングルメディアの中でなんとか同時に現出することに成功している映画だ。

余談だが黒澤明は映画を撮るとき、すべてのシーンについてありとあらゆる方向からカメラを向けて、つまり同じシーンを5～6種類は撮る。もちろんその中から1カットを選んで編集していくわけだ。これは非常にマルチメディア的な手法なのである。……これは今から6～7年前、黒澤プロの人に聞いた話である。黒澤明作品のフェスティバルを開催した時のこと。会場イベントの1フィーチャーとして、黒澤映画の1シーンについて、収録したその全カメラの映像を同時に並べて見せる試みがあった。スタッフは、実際には使用しなかった捨てカットのフィルムを拾い集めてきて、ずらりと積んだモニターに同時に、すべてのアングルの映像を流してみせたのだそうだ。黒澤プロのイベント・スタッフたちは、この企画について当日まで黒澤氏に言いだせずにいた。撮影現場にビデオを持ち込んだだけで『影武者』の主役から勝新が降ろされた事件の直後だったこともあって、こういう斬新なことを黒澤監督が許してくれるかどうか自信が持てなかったのである。ところが、その会場に突然、御大・黒澤監督が来てしまったらしい。ヒヤヒヤしながら見守るスタッフを尻目に、スチール写真やメイキングのビデオがショウイングされた会場を見回る監督。ふと、その一角で、ずらりと積まれたモニターに気が付いた。自分がカットして捨てたハズの映像が流れるモニターを、しかめっ面をして眺める御大……顔面蒼白のスタッフ……ところが、しばらくすると黒澤氏は、スタッフのほうを振り返って、ニッコリと微笑んでこういったそうだ……「こいつは……面白いねぇ！」

TAND BY store cmprs 01 57 58 12

# Movin' on the Optical Disc Media

## さて、メディアを支配するものが精神を支配する。我々はマルチメディアの助けをかり、自分自身の力で精神をコントロールしなければならない。

**我々の脳が知覚する現実は非常に多義、個的である。マルチメディアはマシン・テクノロジーが進化して人間に近づいてきただけの存在。そこでは脳が捉える現実はもっとも多面的に、リアルに、収録再生される。コミュニケーション・ツールとして発達したマルチメディアは大衆メディアでありながら、個人のものとなっていくだろう。**

いるからだ。人間の数だけ、知覚する脳の数だけ、パラレルな現実が存在するハズなのだ。

レイコさんが「イイ女」なのか「ハデな女」なのか「キレイな女」なのか……それはメディアの発信者である「僕」ではなく、個人個人の判断に委ねられるべきなのである。

そう、そんな「多面性のある現実」を包括的に表現することのできるメディアが「マルチメディア」なのである。

CD・ROMの機能を活用した「レイコさん」というソフトを想像してみよう。君がマシンを立ちあげると、画面にはリアルな動画のレイコさんが現われる。君は何度でも、好きなだけ彼女の姿態を見つめることができる。データ・モードを呼び出してみる。「家族構成」「趣味」「好きな食べ物」……彼女について興味のあるテーマのアイコンをさらにクリックすると、画面には文字データによって詳しい解説が表示される。

会話モードに切り替えて、彼女のセクシーなボイスを楽しんで見よう。もちろん彼女は君の入力に反応して答えたり、表情を変えたりする。

気が向けば、君はそのソフトの中に設定されている「街」に出掛けて、彼女とデートすることもできるかもしれない。所持金の範囲内で、彼女のねだる服やアクセサリーを買ってあげたりする……。

そう、マルチメディア・ソフトにおいては、プレイヤーすべてが別の「レイコさん」を感じ取ることになる。こんなメディア体験が実現するとしたら、君はもしかしたらモニターのなかのレイコさんに本気で恋してしまうかもしれないではないか!?

脳の知覚する現実は非常に多義、個的である。マルチメディアはマシン・テクノロジーが進化して人間に近づいてきただけである。そこには脳の捉える現実をもっとも多面的に、リアルに、収録再生される。

コミュニケーション・ツールとしてのマルチメディアは大衆メディアでありながら、個人のものになっていくわけだ。

「マルチメディアは我々の脳のパワーを拡張する。例えば、TVゲームのインタラクティビティが、我々を覚醒させてくれる。今まで放送局という巨大メディアの言うことを一方的に受け入れ、ウのみにしてきた我々は、洗脳されることをやめ、テレビの中のキャラクターを意のままに操れるようになった。さて、メディアを支配するものが精神を支配する。我々はマルチメディアによって、巨大な外部の力によってではなく、自分自身の力で精神をコントロールしなければならないんだ。」

これは、ドラッグカルチャー・カルトから先鋭的マルチメディア・アーティストへと転身したティモシー・リアリーの名言である。

マルチメディアはメディアでありながら、人それぞれにきわめて個人的な体験をさせてくれる。それは、人々の脳のパワーを拡張するエンジンの役割を担うことになるだろう。

CD・ROMをはじめとする光メモリー・メディアは、人々を、個人的に、覚醒させるサイバー・ツールなのである。

■我々がはじめて「コンピュータソフト・クリエーターのティモシー・リアリー」に会ったのは、LAで開催されていたマッキントッシュ関連のショウ会場であった。『スペースシップ・ワーロック』に続いて『トータル・ディストーション』という超絶的ゲーム・ソフトを発表した天才クリエーター、ジョー・スパークスから紹介されたのである。マウスを弄びながらプログラマー達と「CD-ROMの画像圧縮技術」について議論しているその老人があの「ドラッグカルチャー・カルトのティモシー・リアリー」と同一人物だということを、どうしても信じられなかったものだ……。60年代に『ドラッグ』による脳=精神の開放を唱えてヒッピー・ムーブメントのカリスマとなった心理学者・ティモシーは、ハーバード大学教授職追放～投獄～脱走～……というカゲキな半生によって想起される伝説的存在である。しかし、コンピュータ・メディア（特にマルチメディア）が社会コミュニケーションに与えるインパクトについて早くから予測し、先鋭的な活動を続けた結果、現在の彼は幅広い人脈と影響力を持つアメリカのコンピュータ・ソフト随一のVIP的存在となっている。オートデスク、アイコム、リアクターといったバーチャル・リアリティー・マルチメディア関連の重鎮企業のほとんどが、何らかのカタチで彼の思想的な影響下にあるのだ。

●仮想科学小説

渡辺浩弐

「……そしてマルチメディアは、いつの日かこの現実そのものをすっかりコピーして、呑み込んでいってしまうかもしれないのである。」

1992年、初夏。僕は、銀座の大通りに面したカフェテリアにいた。今しがた街角の書店で買ったばかりの『ゲームぴあ』という雑誌を、テーブルの上に開いていた。

顔を上げれば、窓の外は休日の、賑やかな雑踏。

昨年の後半から世の中は不況に突入したといわれているが、街をさざめきながら通り過ぎていく若者たちにとって、それはまださほど深刻なことではないらしい。今夏のファッションのキー・ワードは「色の時代」ということで、オレンジとかピンクといったヴィヴィッドなショッキング・カラーの組み合わせに身を包んだ女の子たちが、跳びはねるように歩いている。（注1）

店内には、甘口のラブ・ソングが流れている……少し前、トレンディー・ドラマのタイトルバックに抜擢されて大ヒットした曲だ。

コーヒーを一口すすってもう一度、『ゲームぴあ』に目を落とす。何の気なしに文字を目で追い、「次」のページを開いた。

「1992年、初夏。僕は銀座の街並みに面したカフェテラスにいた。今、買ったばかりの『ゲームぴあ』という雑誌をテーブルの上に開いていた。

顔を上げれば、窓の外は休日の雑踏……」

そこまで読んだ瞬間、僕を取り巻いていた情景のすべてが、突如としてモノクロームの静止画に変換した。

## Movin' on the Optical Disc Media

Movin' on the Optical Disc Media

手に持った『ゲームぴあ』は、そのツルツルした光沢を失い、そこにぎっしりと並んでいた活字がばらばらとこぼれ落ちた。もう一度窓の外を見ると、雑踏は空間にぴたりと張り付いている。若者たちの顔は笑顔のまま凍り付き、彼等の衣服からはあざやかな色合が失われていた。

店内に流れていたBGMは、ピー……という電子ノイズ音声に変わってしまっていた。

一瞬、呆然としてしまった僕だったが、すぐに自分の額に手をやった。

固い手触りを感じる。それを指でまさぐりスイッチを捜し当てて、押す。

カシャリ、と音がしてロックが解除される。僕の両目両耳をすっぽりと覆ったゴーグルが、ゆで卵の殻をむくようにペリペリと頭からはがれた。

我に返る。僕はベッドに横たわっている。VR（バーチャル・リアリティ）マシンを両腕と頭に装着して寝ころんでいたのだ。（注2）

ゴーグルとグローブからなるVRマシンは、小型のCD-ROMドライブに接続されていた。今、そこに入れてあるのは、『CD-ROMぴあ,90s』というデータベース・ソフトである。（注3）

それは「ぴあ」社が90年代に発刊した出版物を1枚のCDにまとめたソフトである。CD-ROMが図書館や縮刷本と違うところは、VRマシンに接続して再生することによって、選択したバックナンバーが発刊された年月の風俗と風景を再現した環境の中で、その号を読むことが出来る

（注1）……街、特に東京、ニューヨーク、香港といった密集都市は、極めて高度なマルチメディアである。そこにはありとあらゆる種類のビジュアル及びサウンド情報が並べられ、我々はそこをうろつき、時にはとある店にアクセスし、店員とのインタラクティブなやり取りの結果、特定の商品を検索する。

（注2）大容量を生かしたインタラクティブ映像装置は、バーチャル・リアリティ・システムとしても機能する。仮想体験装置「動物園に行こう」（大日本印刷）は、DVIを活用した立体インタラクティブ映像で自由に歩くことのできない病人でも動物園内を自由に歩き回れるようにしたものだ。

（注3）CD-ROMの容量、550メガバイトというのは、現在の技術では文庫本で1000冊分程度だが、圧縮技術が発達すれば数限りないバーチャル・リアリティ・ワールドを1ディスクに収録できるようになるだろう。図鑑や辞書なども単純に紙メディアの移植だけでなく、音声や動画を取り込んだものに進化していくはずだ。

■マウス
コンピュータを操作するインターフェイスとして、ここ数年にわかに注目されてきたデバイスが、この「マウス」。形がネズミに似ているところからこの名前がついたらしい。最近ではほとんどのコンピュータがこれを使って操作する。ちなみに、マウスがどのぐらい動いたかを示す単位を「ミッキー」という。

■NihongoWare
アップルコンピュータの本社内にも導入されている、外国人用の日本語教育ソフト。「会議」「電話をかける」などの10課で構成されており、わかりやすいグラフィックで日本人が見ても楽しめる。飲み会でのカラオケの歌なども勉強できるので、かなり実用性は高い。発売中／74800円／アリアドネ・ランゲージ・リンク

■TIME:DESERT STORM
CD-ROMが持つ550メガバイトという容量は、コンピュータに詳しくない人ではちょっと想像しにくいだろう。しかし、実際にどの位の情報が入るものなのか興味がある人は、データベースソフトでその巨大な情報量を知るといい。現在データを集積したソフトがよく出ているハードといえば「マッキントッシュ」「ソニーデータディスクマン」「CD-I」「FM TOWNS」といったところだ。しかし、その中でも洗練されたソフトを多く抱えているのがマッキントッシュのCD-ROMである。『デザートストーム』は、そうしたマッキントッシュの洗練されたソフト群のなかでも、特に検索性、情報の多さ、グラフィックの美しさなど、飛び抜けて優れているソフトだ。アメリカの「タイム」紙が報じた「湾岸戦争」の詳細を、実際に紙面で使われた写真やコラム、そして「音」などを使ってわかりやすく説明してくれるこのタイトルは、データベースというジャンルが今後教育などの分野で活躍するという可能性を垣間見せてくれる。発売中／6000円／Warner new media

（注4）教育のエンターテインメント化もまた、CD-ROMの実現する夢のひとつ。89年度インタラクティブ・エンターテインメント年次総会でアイザック・アシモフは「一般大衆にものを読む能力が備わったのは、ほんのこの100年程度のことに過ぎない」と述べ、「すべての人に高度の読書能力を求めるのは、すべての人にマラソンの優勝選手になれと期待するようなものだ」としてマルチメディアによる教育の重要性を強調した。体感システムによる勉強で、本と活字が苦手な君でもいつの日か天才になれる!?
（残念ながらアイザック・アシモフは92年4月6日に他界した。我々に科学と科学的思考の大切さを教えてくれたアシモフに合掌。）

ようになっていることである。
僕は大学の「マルチメディア論」の試験に備えて勉強（注4）をしていたのだ。『CD-ROMぴあ'90s』を起動し、CD-ROMというものが出現し、一気に普及しはじめた時代……『1992年』を体感しながら、雑誌『ゲームぴあ第2号』を読んでいたのだった。
さて、CD-ROMドライブのスイッチを急にOFFにしたのは、僕の隣で寝ていた彼女だった。
「心臓が止まるほど驚いたじゃないか。急に映像と音がバグってしまって…」
そう抗議する僕に、胸から下をブランケットで隠した彼女は、ペロリと舌を出して応える。
「かわいい恋人がこうして一緒にいるときに、一人だけの世界に入んないでちょうだい！　いくら単位があぶないからって、部屋に帰ってきてベッドの上でまで……勉強のしすぎで、そのうち頭がバクハツしちゃうわよ」
にっこりと僕の顔を覗き込む大きな黒い瞳。
「大丈夫。VRマシンの転送速度は、

■クイックタイム
アップル社が、新しいマッキントッシュの環境として提示したのが、この『クイックタイム』だ。写真はクイックタイム対応の英文ワープロソフト『Word Perfect』上で、クイックタイムを走らせたところ。要するに音声を含む圧縮動画を、マック上で簡単に再生編集できるというもの。圧縮しているので容量も小さい。

●情報選択の時代
様々な情報があちこちに溢れかえっている現代。この膨大な情報量の中で、どうやってストレスなしに生きていくかを学ぶことができる良書。リチャード・ワーマン／日本実業出版社

●人口現実感の世界
バーチャル・リアリティとは何か、現在の技術ではどのぐらい実現しているかを、多数の写真と共に詳細に解説している。「仮想空間」を知るためのバイブル的な存在。服部 桂／工業調査会

●モニター上の冒険
CD-ROM環境のマルチメディアや、バーチャル・リアリティなど、今話題のハイテク・エンターテインメントを、ライトな小説タッチで紹介した一冊。渡辺浩弐／JICC出版局

●世界の終りとハードボイルド・ワンダーランド
図書館の地下に広がる不可解な迷宮。奇妙な静けさをたたえた森。ふたつの世界を交互に描く奇想冒険譚。谷崎潤一郎賞受賞作。村上春樹／新潮社

絶対に脳の容量をこえることはないんだよ（注5）、勉強のしすぎで死んだ人はいるらしいけどね」（注6）
僕はそんなふうなことを口走りながら、彼女の肩をつかんで引き寄せていた。
彼女の白い肢体に覆いかぶさっているさなかに、僕はふと、あることを思い出して激しい脱力感に襲われた。
僕は、目を瞑り、息遣いを激しくしてのけ反っている彼女の小さな鼻を、指で軽く押してみた。
クリック音が聞こえ、目の前、つまり彼女の顔と僕の顔の中間の空中に、CGのウィンドウが開いた。
ウィンドウのなかに、いくつかのコマンドが文字で現われている。〈SEX〉というコマンドが今、点滅している。
僕は、試しにその下の文字〈LIVE〉を指で押した。……クリック！（注7）

●●

やっぱりだ。
僕は、コンサート会場にいた。
鳴り響く、ハイテンポのサウンド。ステージで歌い、踊るのは……さっきまで一緒のベッドに寝ていた「彼女」＝アイドル歌手の宮川ユリである。
芸能界をとりまく音楽・映像・出版業界は、売れているア

（注5）1秒間に154キロバイトというCDの転送速度は、人間の音声知覚キャパシティー＝耳の渦巻管の能力から逆算されて導き出されたものだ。CD-DAの収録時間の74分42秒というのも、ベートーベンの『第九』がフルに入る時間、ということで設定されたものだ。今後も、マルチメディア・マシンは人間の脳の知覚・感覚に則してそのキャパシティーを設定していくことになるはずだ。
（注6）創世期の映画は覗き小屋を進化させた「ピーピング・フィルム・ショウ」で普及したわけだし、日本におけるビデオデッキの普及には「洗濯屋ケンちゃん」を初めとする裏ビデオ・ブームが一役買っていたことは否めない。新しいメディアが普及するときには、「エロ」のパワーが必要不可欠なのであるが…。
（注7）マルチメディアのコンピュータとの違いは、その操作性のたやすさにもある。キーボードの操作はもう必要ない。我々はただ、画面の中の興味のあるモノを押してみる＝クリックする、だけで良いのだ。

■洗濯屋ケンちゃん
その昔、一世を風靡した裏ビデオといえばこの作品だろう。洗濯屋のケンちゃんが、洗濯モノを配達しながら次々と女性をモノにしてしまうという話が、当時は大変ウケた。なにぶん「裏」であったため、名前だけが先行して実際に見たことがある人は少なかった。その後、人気があったせいかシリーズ化したらしい。現在、入手困難。

■ディクショナリー・オブ・ザ・リビングワールド
まるで我家に動物園がきたような気持ちにさせてくれるのが、この作品だ。5千種に及ぶ動物の情報が、500枚のモノクロイメージと450枚のカラーイメージで収録されており、さらに声まで聴くことができる。発売中／39800円／マルチメディア・エンサイクロペディア

イドルタレントをありとあらゆる形でメディア上にコピーして、商品にすることに血道をあげてきた。レコード、ビデオ、写真集　ｅｔｃ……そして、１９９０年代に登場したＣＤ－ＲＯＭというメディアは、それらすべてを複合し、さらにそこにコンピュータ・プログラムによる双方向的な操作性を供給した……インタラクティブ性を生かした新体験が実現したのだ。（注8）

ＣＤ－ＲＯＭの時代、アイドルのファンたちは、彼女らの肢体を眺めたり、コンサートを楽しんだりするだけではなく……デートして会話を楽しんだり、それどころかバーチャル・セックスまで体験できるようになったわけである。

大容量メディアと圧縮技術は、人気タレントの人格、存在そのものまでをデジタル・コピーして閉じ込めてしまうことを可能にしたのだ。（注9）

僕はもう一度空間をクリックした。コマンドが現われる。今度は〈ＯＦＦ〉の文字を、クリックする。

●●●

僕はゴーグルをはずした。

目の前の、回転を止めたＣＤ－ＲＯＭドライブから一枚のＣＤソフト〈宮川ユリ・パーフェクト体感ソフト〉を抜き取ったのは、テカテカ光るピンクのスーツに身を包んだ男である。「セールスマン」だ。（注10）

「いかがでしょう。この新型ＣＤ－ＲＯＭマシンで、ありとあらゆる擬似現実体験が楽しめます。ソフトのほうも「アイドルもの」だけではなく、実際に外国に行って街を歩ける旅行ガイド（注11）や、大事件があった現場にあなたをすぐに連れていく月刊ニュース・マガジン（注12）など、各種揃えてありますよ。お値段のほうも大変お得になっています。この際、決心なさっては……」

よく見ると、そのサラリーマンは人間ではなかった。シワ一つない、ツルツルとしたスーツの表面が不自然なのだ。ロボットか？

いや待てよ。ロボットでもなく、もしかしたらコンピュータ・グラフィックスなのか？

だとしたら、リアルに空中に投影された立体映像なのか、それとも僕がゴーグルの中に見ているＶＲグラフィックなのか？

（注8）さまざまなメディアにおいての商売が考えられるアイドルは、非常にマルチメディア的な存在といえるわけだが、ＣＤ－ＲＯＭの時代が到来するとき、この新メディアの発信元は音楽業界か、映像業界か、出版業界か、はたまたゲーム業界なのか、いまだ確定していない。……莫大な利潤をめぐる異種格闘技戦がたった今、スタートしたところなのである。

（注9）データ圧縮というものがどういうことかよく分からない人に最高のテキストが、村上〈ノルウェイの森〉春樹著の「世界の終わりとハードボイルド・ワンダーランド」（新潮社刊）である。このなかで村上は、脳のシクミの解析にとり憑かれた老学者に、百科事典をヨウジ1本に刻み込めるという「百科事典棒」のことを述べさせている。

……「簡単です。情報を、つまり百科事典の文章をですな、全部数字に置きかえます。ひとつひとつの文字を二桁の数字にするんです。Aは01、Bは02、という具合です。00はブランク、同じように句点や読点も数字化します。そしてそれを並べたいちばん前に小数点を置きます。するととてつもなく長い小数点の数字が並びます。0・17320063１……という具合ですな。次にその数字にぴたり相応した楊枝のポイントに刻みめを入れる。つまり0・50000……に相応する部分は楊枝のちょうどまん中、0・3333……なら前から三分の一ポイントです。……そうすればどんな長い情報でも楊枝のひとつのポイントに刻みこめてしまうのです……」デジタルの世界では、理論的にはいかなる圧縮も可能ということである。（人間がもし脳による効率的な圧縮知覚システムを持っていなければ、わずか3時間で脳はいっぱいになってしまうという。）

（注10）ＣＤ－ＲＯＭマシンそのものがセールス・ツールとしても非常に優れたものであるということも、よく言及されることである。アタッシュケースに入る大きさのマシンで、商品を音で、映像で、そして文字データで立体的にプレゼンできるのである。

（注11）マルチメディアで完璧な旅行ガイドブックを作ることを想定してみると、不思議なことが分かる。プレイヤーは旅行のための情報をそこから検索しようとするのだが、その検索作業自体が擬似的な『旅行』になってしまうため（マルチメディアなら実際にその旅先を歩き回ることすら可能だ）、やがて旅行に出かける必要がなくなってしまったことに気づくのである。

（注12）ＣＤのもうひとつの特長は、単価が安く製造スピードがものすごく早いということである。これが雑誌的な出版物として用いられたら、紙メディアを凌駕するものになるかもしれないと言われるゆえんである。

（注13）相当の未来までＣＤがマルチメディアの再録用として生き延びることはまず、間違いない。21世紀の幕開けまでに半導体メモリーの容量はＣＤを超えるだろう。しかし4メガ以上のロムの用途がゲームか軍事関連しかないという現在の状況からみて、半導体の大容量デバイスの量産体制は21世紀まで整わないハズである。そしてもう一つ、「映像新聞」紙は、なぜＣＤがメジャーなメディアたりえるか、というテーマについて興味深い考察を掲載していた。いわく「手のひらに乗る丁度よいサイズ」であり、円形で真ん中に穴が開いた形状は「女性の乳房や性器のシンボルであり、男性の深層心理をくすぐる」からだという。鋭い！

■Noriko
ＰＣエンジンＣＤロムロムの、記念すべき第１作目のソフト。人気アイドル「小川範子」の魅力を満載！、といった内容であったためか、ファン以外にはあまり受けいられなかった。しかし、歌や映像といった違うジャンルのモノを、ＣＤ・ＲＯＭに取り入れるという新しい発想を持った作品であった。発売中／4980円／ハドソン

●トータル・リコール
２０８４年の未来世界で、仮想の記憶を植えつけられた一人の男が、本当の記憶を求めて火星へと赴き、巨大な陰謀に巻き込まれていくというストーリー。ピアズ・アンソニー／文春文庫

●メディア・ラボ
現在のマルチメディアの基盤を築いたマサチューセッツ工科大学の「メディア・ラボ」。そのメディア・ラボの研究成果や行動を、詳細に紹介するという一冊。スチュアート・ブランド／福武書店

●THE CD-ROM WORLD
クォリティの高い娯楽を提供してくれるＣＤ－ＲＯＭゲームタイトルを軸に、現在のマルチメディアシーンでどのようなソフトが出ているかをカタログで紹介したムック本。ＪＩＣＣ出版局

僕の視線を鋭く察した彼は、意味ありげににやりと笑うと、こういった。

「私が生身の人間か、ロボットか、ＣＧか、はたまたロボットやＣＧに通信でジャックインした遠方の人間か……それが気になるのですね？　でも、そのいずれであれ、あなたにとっては全くどうでもいいことなのではありませんか？」

次の瞬間、思わず僕は彼の腕をつかんで……いや、つかむことは出来なかった。僕の手は、彼の体をすりぬけたのである。

僕はためいきをついた。擬似現実化されていくのは、人気タレントだけではないのだ。

ＣＤはやがてすべての個人、一人一人の存在を呑み込んでいくかもしれない。（注13）そしてマルチメディアは、いつの日かこの現実そのものをすっかりコピーして、呑み込んでいってしまうかもしれないのである。

●●●●

『……そしてマルチメディアは、いつの日かこの現実そのものをすっかりコピーして、呑み込んでいってしまうかもしれないのである。』

ふと気が付くと、『ゲームぴあ』を読み進めている『僕』が、ここにいる。

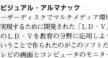
いつのまにか僕の目の前からはゴーグルも、『宮川ユリ』のＣＤ－ＲＯＭソフトも、そして……謎のセールスマン氏も、消え失せている。

記憶をクリックしてみる。……今は、１９９２年の初夏だ。

僕は迷う。もっと読み進めるために、次のページを開いてみるべきなんだろうか？　それとも……!?

■ＣＤ
この１枚の７色に輝く円盤が、ゲームはもとより教育、音楽、ビジネスなどの分野を大きく変えていく存在になる。今までは単なる音楽の再生メディアとしてしか認識されていなかったが、これからはサウンドだけではなくビジュアルなども表現できるようになり、そして情報を高速で検索できるというメリットが生まれていくのだ。

■Palette
ソニー・ミュージックが試験的にＣＤなどを販売しているお店に設置しているのが、この『Ｐａｌｅｔｔｅ』である。ＣＤ－ＲＯＭ ＸＡという規格を使ったマシンで、ミュージシャンのＭＴＶなどを、圧縮した擬似動画で見ることができる。自分の欲しい曲が、いったいどのアルバムに入っているかなどを検索できる便利なモノだ。

■ビジュアル・アルマナック
レーザーディスクでマルチメディア環境を実現するために開発された「ＬＤ・Ｖ」。そのＬＤ・Ｖを教育の分野に応用しようということで作られたのがこのソフトだ。テレビの画面とコンピュータのモニターの２つを使い、物理などを実写とテキストでわかりやすく解説してくれる。参考作品／アップル・コンピュータ

■オリエント
旅行を視覚的にシミュレートするという、おもしろい発想を持ったソフトが、この『オリエント』だ。内容は、日本でもお馴染みの観光地である「香港」「シンガポール」「インドネシア」などが紹介されており、あらゆる角度から観光地の情報を知ることができる。発売中／50000円／インター・オプチカ・パブリッシング

Movin' on the Optical Disc Media

●全体は7章から構成されそれぞれの章には数項目の内容が含まれる。ここではその内容を俯瞰することができる
Gallery #2
Gallery #1
Columns
Demos
Features
SourceBank
Verbumalia
Verbum
The Journey
Columns
Gallery
Demos
Contents
●この画面は目次画面で、各章の扉画面を選択できる。まず左上の［ＩＮＦＯ］ボタンをクリックしてみよう。すると［VERBUM INTERACTIVE］の見方を説明する画面へジャンプする。
●このボタンをクリックするとオープニングのアニメーションが始まる。
OPEN
●オープニング画面
Welcome to Verbum Interactive 1.0
●このボタンをクリックすると各章の内容ダイジェストが出てくる
●このボタンをクリックするとオープニングのアニメーションがスキップできる。
●このボタンをクリックすると起動したソフトが終了する。
FINISH
Contents
●いくつかのメニュー画面上に出現する、この「ＩＮＦＯ」ボタンをクリックすると、ソフトの操作方法を説明する「インフォメーション」画面へと行くことができる。これは、「ＩＮＦＯ」ボタンがあるところならば、どこからでも行けるようになっている。
●各画面に共通して出てくるテキスト機能の説明。スライドバーを利用して行きたいページにスキップできる
CLICK.
●ロボットのアニメーションがCONTENTSの画面の説明をしてくれる。説明部分から［吹き出し］が出て、どの部分を説明しているかが解かりやすい。
A Painted Face
●別のロボットのアニメーションが［A Painted Face］の画面を例にとって画面操作の説明をナレーション
Directory
●このDIRECTORYボタンは、ほとんどの画面に用意されており、これを押すことによって自分が今どのあたりにいるかを知ることができる。表示は写真のような階層式の画面になっていて、現在いる画面までにどのような経路を辿ったかが一目でわかってしまうのだ。

# VERBUM INTERACTIVE徹底解剖

●「VERBUM ROUNDTABLE」は、マルチメディア関係の著名人6人のなかから一人を選び、そのとき画面に表示されているテーマ（このテーマも選ぶことができる）について、答えてもらうことができる。自分が選んだ人間が、動画と音声で答えるあたりがおもしろい。

●［内容選択］ボタンで6項目の質問を選択できる。

●［ラウンド・テーブル］の操作方法を画面上から指差しながらそれぞれのボタン等の説明をしてくれる。

●キーワード画面が右に出てくる。内容を把握するのに便利。

●［Q］ボタンで各項目の質問を選択する。

●［プリント・アウト］ボタンで内容を出力できる。

●［?］ボタンを押すと［ラウンド・テーブル］の操作方法が解説する画面に変わる。

●マッキントッシュの［Photoshop］で写真を使用した［ロゴタイプ］の作り方をアニメーションを使って説明。マニュアルでは解かりにくい部分も目で見て解かるグラフィック・デザイナー必見。

●テキスト上のアンダーラインをクリックすると注釈のメモパッドが出てくる。

●［Photoshop］で制作された［ロゴタイプ］の作品集

●「クリエイティブ・サイバーカルチャー」は4章に分けられており、このボタンでどこからでも始めることができる。この4章はそれぞれつながりがあり順番もあるのだが、画面上のボタンを選ぶことによって最初から順を追って見たり、好きなようにスキップしたりできる。

## 新しいメディアの可能性【インタラクティブ】

この『ゲームぴあ』を読んでいて、どうしても理解できない言葉がある、と思った人もいるだろう。特に「インタラクティブ」という単語には、かなり戸惑った人がいるはずだ。

「好きな所にいつでも飛ぶことができるインタラクティビティ…」「こういったインタラクティブなソフトが…」「インタラクティブ・ムービーが登場…」などなど。

こういった記述が、『ゲームぴあ』の中で当然のように使われていることに困惑する人がいるかもしれない。しかし、この「インタラクティブ」という概念こそ、ゲームというジャンルを一歩飛び越えた、映像や音楽、文字情報などのすべてを含んだ「次世代のエンターテインメント」の代表的な条件なのである。しかし残念なことに、この概念は注釈などで簡単に説明しきれるものでないことも確かだ。

ではどうすれば、この概念をわかりやすく解説することができるのか。『ゲームぴあ』ではこの難題に挑戦すべく、マッキントッシュのCD-ROMソフトである『VERBUMINTERACTIVE』を徹底分析し、「インタラクティブ」という概念を解説しようと試みた。

このタイトルは雑誌という実に多用な情報をもつペーパーメディアを、「紙」から「CD-ROM」上に移したもので、テキストと静止画以外に動画やゲームすらも取り込んで、まったく新しい「デジタル・マガジン」へと進化した有名なソフトだ。

平面的な媒体である「紙」の上の情報は、受け手も直線的にしか情報を得ることができないし、作り手も受け手のレベルに合わせた情報の選択をしなければならない。しかしこのソフトは、電子メディアの持つ「検索性」によって受け手の方で情報を選択することができるのだ。そしてさらに、情報をただ階層的に構成した従来の電子メディアにはできない、「情報の拾い読み」というコンセプトを可能にしているのである。

チャートを見てもらえばわかると思うが、このソフトは見たいものをすぐに探すことができ、そして瞬時に移動することができる「優れた検索性」を持っている。そして、なかに格納された情報が、どのような角度からでも呼び出すことができるように一種の多重構造になっているのだ。物語性のある映画や小説のように、最初から終わりまで見ていなければ楽しめないという「時間による束縛」が、そこには存在しない。見ていたければいつまでもその場面に留まればいいし、もし飽きたなら違う場所にいけばいい。そう、そこにはソフト側によって強制される時間というものがまったくない。

見たいもの、興味があるものだけを「好きなだけ」「いつまでも」そして「すぐに」見ることができ、さらに「一番いいところだけを飛ばし見る」というアクションは、ビデオやカセットテープなどの磁気テープメディアでは絶対になしえないことだ。それは、CD-ROMの持つ優れた検索性と、ソフト側の多重構造があってこそ可能になる、新しいアクションなのである。人間がいて、コンピュータがあって、そして互いの反応や干渉によって次々と新しいシチュエーションが生まれていく。この「相互作用」こそが、「インタラクティブ」の正体なのだ。

この『VERBUMINTERACTIVE』を制作・編集し、「インタラクティブ」性を駆使したソフトの第1人者となったマイケル・ゴズニー氏が、今年の5月に来日するというニュースもあり、このコンセプトの注目度は今年からグンとアップしていくはずだ。

# 光メディアの歴史と現状

……清水計宏

プリズムのように7色の光線を反射させるガラス質の透明プラスチック。未確認飛行物体（UFO）を見上げたような円い形。中心にはポッカリと精度の高い穴が空き、その表面には、環状惑星のリングのような緻密な渦巻きがぎっしり刻み込まれている。微細な溝を刻むトラック密度が光の波長に近いため、光と干渉現象を起こして虹色に光って見える。

この鏡のような表情を持つ薄い円盤が、90年代のメディア環境をワクワクさせるものにしようとしている。この物体の名はコンパクト光ディスク、通称CDと呼ばれている。レコードショップの棚に並び、音楽をかけるときには、だれもが手にする円い盤だ。従来CDといえば、オーディオ用CDだけだった。だが、これにコンピュータのビットデータが記録できる技術が開発されてから、一気にファミリーを増やし、マルチメディアの中心的な担い手になろうとしている。

これまで、音楽、文章、映像に偏重しながら発達してきたメディアは、人間が五感で体感できるように、コンピュータの力で多感覚のメディアに生まれ変わろうとしている。現実の景観が、貧弱な経済論理の優先で、コンクリートとガラスと鉄骨でできた砂漠に荒廃していくなかにあって、電子空間の世界は、個人的な空想力の飛翔で、時間・空間・生死を超越し、夢と感動が回帰する楽園になろうとしている。僕たちはマルチメディアの扉を開けて、夢が浮遊する不思議の世界に入り込んでいく。光る円盤は、その夢を詰めて、一人ひとりに届ける電子の容器なのである。

☆　☆　☆

現代の魔法の鏡ともいえるCDが、CD-DA (Compact Disc Digital Audio) として、最初に発売されたのは1982年10月。基本的な技術は、オランダのフィリップスにより開発されたが、アナログ情報をデジタルに変換する変調方式や、信頼性を上げるエラー訂正方式の開発でソニーが合流し、両社の共同作業で規格化され、パテント化された。CD-DAは、短期間にLPレコードと入れ替わり、僕たちのオーディオの世界を知らないうちにデジタル化した。デジタルの波は、オーディオにとどまらず、イメージの世界にも及ぼうとしている。それを身近なものにしているのが、CDにコンピュータ・データを記憶させるCD-ROM (Compact Disc Read Only Memory) である。（注1）

CD-ROMの骨格は、フィリップスとソニーにより82年に提案されたが、正式に規格化されたのは85年だった。この時点では、ディスクにデータを入れるときのデータの配置方法を規定していただけで、データの意味上の構造についてはユーザー側に解放されていた。このため、データの中身をあらかじめ知っていない限り、再生ができないという不便が生じた。この問題を解決するため、米国ネバダ州のホテルで、フィリップス、ソニーを含めたコンピュー

（注1）従来のCDにコンピュータのプログラムを信号化して記憶させ、動作するようにしたメディア。一見するとただのCDだが、現在では圧縮技術の進歩によって1時間前後の実写動画を記録できるようになった。その応用範囲はゲーム、教育、音楽、データベースなどにわたり、各界で注目されている。マルチメディア業界にとってなくてはならない記憶媒体である。

**■コンプトン百科辞典**
数々の賞に輝いた「コンプトン百科辞典」の最新版を、データディスクマンで再生できるソフト。なんと800万もの見出し語が収録されており、それに関した地図、写真がこれ1枚に収まっている。これがあれば本棚がいっぱいになる従来の百科辞典はいらなくなる。発売中／28600円／ブリタニカ・ソフトウェア

**■データディスクマン**
文字データ、グラフィックデータ、そして音声データも再生できる電子ツール。ソフト的には辞典や辞書関係のものが多いが、CD-ROMを音楽以外のニーズで登場させた初めてのマシンである。画面はモノクロ液晶を採用しており、かなり見やすい。8センチCDならば音楽も再生できる。発売中／65000円／ソニー

# Movin' on the Optical Disc Media

Movin' on the Optical Disc Media

Movin' on the Optical Disc Media

タ・メーカー、ソフトハウス、関連業界の代表12社からなる標準化委員会が開かれ、ファイルフォーマットの標準規格案がまとめられた。これに一部手直しが施され、88年春には国際標準化機構（ISO）の認定を受け、広く普及していくことになる。

CD-ROMディスク1枚には、2HDのフロッピーディスク550枚分に相当する約550メガバイトの情報が入る（注2）。製品化当初は、この大容量ばかりに目を奪われ、文字と数字をギッシリつめこんだだけのアプリケーションが目立った。膨大な情報を処理するビジネス用途には役立ったが、個人の購買欲をかきたてるほどの面白い内容のものは少なかった。ビジネスマンが私的に購入しようとしても、高価なパソコンとCD-ROMドライブが必要でソフトも割高だった。

結局、CD-ROMのアプリケーションが一般に社会に受け入れられるようになるには、ソニーがCD-ROM小型再生専用機として、90年7月に「データ・ディスクマン（DD-1）」を5万8000円で発売してからだった。「電子」と「本」をプラスした「電子ブック」をコンセプトとするこの商品は、小型、軽量、簡単、安価を実現。CD-ROMシステムを個人の手に届くものにした。

だが、CD-ROMにサウンドとグラフィックを入れ、心をワクワクさせるエンターテインメントに生まれ変わらせていく、直接のきっかけになったのは、やはりビデオゲームだった。88年2月に、日本電気ホームエレクトロニクスがPCエンジンCDロムロムを発売、89年2月には富士通がAVパソコンを進化させたFM TOWNSを商品化した。さらに、91年12月にはセガエンタープライゼスがメガドライブ用のCD-ROMユニットであるメガCDを送り出し、ゲームの世界はCD-ROMにシフトしつつある。93年1月に任天堂はスーパーファミコンに接続するCD-ROMドライブを発売する予定にしており、まさにCD-ROMを装備したゲーム機も戦国時代の様相を呈してきている。ゲーム機に特化したCD-ROMマシンは、コンピュータの中核になるCPUやメモリー、周辺機能をゲームに最適であるようにデザインされており、ハードの価格設

（注2）1メガバイトは、およそ1024キロバイト。今までパソコンのゲームソフトが、フロッピーディスク4枚とか5枚に収まっていたことを考えると、この550メガバイトという数字は異常なほど広大な記録空間であることがわかる。事実上ゲームクリエーターたちに課せられていた「容量との闘い」は、これで終わりを告げたことになる。

**■天下布武**
セガが発表した「メガCD」の機能を知るには、この『天下布武』という戦国シミュレーションゲームを試してみるといいだろう。「天下布武」というのは、織田信長が戦国時代に用いた言葉で、天下統一を意味する言葉だ。この群雄割拠の時代を背景に、自分の好きな武将を主人公として天下をとるというのが、このゲームの趣旨になっている。オープニング画面でメガCDの動画機能をフルに使用した実写を使っているところが素晴らしく、家庭用ゲーム機もファミコンの時代から格段の進歩をとげたということを実感させてくれる。画質的にはまだまだ荒いのだが、動きは意外と滑らかで戦国の雰囲気をうまく伝えることに成功している。家庭用ゲーム機で実写を使用する「難しさ」がずいぶん前から言われてきたが、このようにオープニングやイベントシーンなどで使用されていけば、今後のRPGやシミュレーションゲームにより迫真性が備わるはずだ。実写動画がこの先ゲームの分野に、大きなターニングポイントを要求することは間違いない。発売中／7800円／ゲームアーツ

**■メガCD**
セガが昨年に発表したCD-ROMドライブ。メガドライブ本体に接続して使用する。CD-ROMの泣きどころと言われていたアクセススピードの速さを、コンマ8秒にまで上げることに成功した。これは後続に発表されたハードに大きな影響を与え、今ではこの数字が基準になっているようだ。発売中／49800円／セガ

**CDが音楽用として一般化されたとき、**
**この薄っぺらいディスクから文字や映像、ゲームまでが飛び出すとは、多くの人が予測もしなかった。**
**開発者たちは、CDが持つこれらの可能性に無限の夢を託し、試みを繰り返し続けている。**

**●サイバネティック・フィクション**
MITで科学史を学んだ著者が、人間は単なる機械なのか、意識の覚醒とは何か、というテーマに臨んだメタフィクション研究の集大成。デヴィッド・ポラッシュ／ペヨトル工房

**●Multimedia Tools**
マルチメディアで使われているハードに的をしぼって解説している一冊。「やり方」ではなく、機械の中で「何が行なわれているか」を、具体的に知ることができる。宮本　学／HBJ出版局

**●デジタル・ナルシス**
いつ、誰が、どのようにして、そしてなぜ情報科学たるコンピュータをつくりあげたのか。情報科学の俊英による現代に根付いたコンピュータという魔物を検証する現代文化論。西垣 通／岩波書店

**●マルチメディアへの挑戦**
業界内では「マルチメディアのバイブル」とまでいわれている一冊。わかりやすい解説と多彩な図解で、マルチメディアという妖怪を解剖している。清水計宏／ソフトバンク

**■デジタル・ポップ**
アプリックス社が開発した、店頭デモ及び教育用DVIマシン「デジタル・ポップ」。誰でも簡単に操作できるように、タッチパネルとリモコンを装備している。現在DVIは、業務用でしか考えられていないが、そこに使われている圧縮技術などがパソコンレベルなどでも使われ始めており、今後の展開が楽しみである。

**■天外魔境 自来也**
記念すべきCD-ROMのRPG第1弾がこの作品だ。CD-ROMの大容量を使用して、イベントの数、グラフィック、サウンド、どれもコリにコッた仕上がりになっている。ある意味この作品でCD-ROMが本当にゲームに使えるということを、ゲームユーザーに認識させたといってもいいだろう。発売中／7800円／ハドソン

●ＩＢＭ-ＰＣ+ビデオディスクの研修システム［ビジョン］、
ＩＢＭ社の社内トレーニング・ツールとして導入。
●ＬＤ+パーソナル・コンピュータの家庭用ゲームシステム・デビュー。
●ソニーとフィリップス、ＣＤ-ＤＡの正式規格を提示。
アーケードのＬＤゲームがブームとなる。
（『ドラゴンズ・レアー』『スペース・エース』『タイム・ギャル』等）
●パイオニアＬＤ発売
●フィリップスＣＤの
プロトタイプを発表
1984
1983
1982
1981
1980
1979
1978
1977
LD
CD-DA
CD-DA

MOVIN' ON THE OPTICAL DISC MEDIA

# 光メディアの歴史

●ＣＤ－Ｇ（グラフィックス）は、音楽用ＣＤの空きチャンネルに静止画情報を記録して、音声と同時に再生できるようにしたもの。これは、普通のテレビで見ることができる。

●セガのメガドライブ用ＣＤ－ＲＯＭ「メガＣＤ」は、従来のＣＤ－ＲＯＭ規格だけではなく、ＣＤ－Ｇも再生することができる。これはハード側の機能によって可能になったことだ。この機能は、セガとビクターが共同で開発した一体型マシン「ワンダーメガ」で、カラオケソフトなどに使われている。

●各パソコンに使用されているＣＤ－ＲＯＭの規格は、フィリップス、ソニー、マイクロソフトなどが標準フォーマットとして提唱した「ハイシエラ・フォーマット」や、あるいはそれをベースにした「ISO 9660」が使用されている。

最近、ＣＤ－ＲＯＭに代表される光ディスクメディアの注目度が高まっている。それは、他の記憶メディアに比較して光ディスクメディアが低価格で膨大な量と種類の情報を記憶することが可能なためである。１枚のＣＤ－ＲＯＭ（コンパクト・ディスク・リード・オンリー・メモリー）の容量は約６００メガバイトにもなる。これは、原稿用紙で約３０万ページ、音源として使用すれば約１～２時間。音質によっては７～８時間ものレコーディングが可能な容量だ。また、製造工程がオーディオＣＤ（ＣＤ-ＤＡ）とまったく同じであるため、同じデータの量産複製が簡単にできると言うメリットがあり、なおかつそれを低価格で実現することが可能なのである。今後、この光メディアパッケージが数々のマルチメディアパッケージとして各家庭に普及する日も近い。

# CD関連メディア相関図

定、ソフトの品ぞろえも戦略的で、急速に普及している。（注3）

CD-ROMは、もともとコンピュータの周辺機器としての位置づけから、パソコンにCD-ROMドライブを接続して使う用途が「正統派」だった。この重装備のマシンも、本体およびCD-ROMドライブの低価格化で、現実的なものになろうとしている。アプリケーションも、コンシューマー層を意識して、ビジネス的なものから内容を楽しむコンテント・アプリケーションに重きを置くようになっている。

米マイクロソフト社が、ウインドウ、アイコン、ボタンといったグラフィックをマウスでクリックして操作するGUI（グラフィカル・ユーザー・インタフェース）をもつオペレーションシステム（OS）として、Windows3.0をリリースしてから（注4）、これをサポートしてマルチメディアを実現しようとするMPC（マルチメディアPC）対応のCD-ROMタイトルが増えてきている。いっぽう、GUIの本家であるアップルコンピュータのマッキントッシュも、動画やアニメーション、音声を処理するためのプロトコルである『クイックタイム』の正式リリース（92年1月）を受けて、サードパーティーによるCD-ROMタイトルが充実しつつある。（注5）

CD-ROMはしだいにマルチメディアの主役になろうとしているが、CD-ROMにフルモーション・フルスクリーンの動画を入れようと考え出されたのが、米国インテルが開発したDVI（Digital Video Interactive）である。大容量のCD-ROMもデジタル映像をそのまま入れようとすると29秒しか入らない。しかも、データの読み取り速度が遅いため、そのまま再生したのでは画面はほとんど動かない。DVIでは、この問題を打開するため、独自の方法でCD-ROMの読み取り速度に合わせて映像を圧縮し、再生時にもとへ戻すようにする。（注6）これによりディスク1枚に72分の映像をデジタル化して記録できるようにした。現在は、パソコンに専用のボードを差し込んで、主にビジネス用途に使われているが、近い将来は価格を下げてコンシューマー製品として出す計画もある。

# Movin' on the Optical Disc Media

（注3）家庭用ゲーム機は、「ゲーム」という目的しかないので、逆にパソコンよりも進化した部分がある。卓越したグラフィック機能や画面の回転・縮小機能などがそうで、ゲームクリエーターの側で設定してやれば、パソコンよりもユーザーが自由で高度な環境を楽しむことができるのだ。

（注4）NECのパーソナル・コンピュータ「PC-9801」や「IBM-PC」などで、マッキントッシュのような操作環境を実現するOS。書類やアプリケーションがわかりやすいグラフィックやマーク（アイコンと呼ばれる）で表示され、それらを起動させるときはポインタ（矢印）でその部分を押してやればよい。

（注5）クイックタイムによるCD-ROMゲームソフトは、現在かなりの量が企画されている。スバル・インターナショナルの『ソウル・ガンナー』やシナジー幾何学の『L-ZONE』などがそうで、すばらしい動画環境が保証されている。

（注6）DVIでは、動画を60分の1から100分の1にまで圧縮している。画質は圧縮すればするほど劣化するのだが、現在ではレーザーディスクとほぼ同じ位の画質まで、再生できるようだ。

●AI奇想曲
NTT研究所の19人の研究者たちが、コンピュータという情報処理媒体をどうとらえているか明らかにした一冊。一般人では想像もつかないような発想が、ここに詰まっている。NTT出版

●電脳都市
様々な電脳が存在するエレクトリック・エデン「東京」。この「街と電脳」をテーマに、現在のマルチメディアを代表する14人のコンピュータ・アーティストたちが語り合う。NTT出版

●ハイ・イメージ・ストラテジー
浅田　彰氏らが、ハイビジョンや衛星放送などの「新しいメディア」の未来像を探る。マルチメディアにおける電子映像というテーマにチャレンジした一冊。福武書店

このほか、CD-ROMをベースにする商品として、アミーガとCD-ROMを合体させた再生専用システムのCDTV（Commodore Dynamic Total Vision）が、米国ゲームパソコン・メーカーのコモドール・インターナショナルにより製品化されている。91年3月から米国で出荷され、昨年末にはわが国でも一部販売が始まった。

このように、マルチメディアはコンピュータ、ビデオゲームを台風の目として発達しているが、もう1つ大きな目になろうとしているのが、コンシューマー・エレクトロニクス（家電）である。ソニー、フィリップスはCD-ROMの規格を生み出したときに、この規格だけでは不十分で、なかに入れるオーディオ、ビジュアル、コンピュータデータのフォーマットを決めていかないとAV機器のように広く普及しないだろうと考えた。こうして、コンシューマー・エレクトロニクスの視点から考え出されたのがCD-Iだった。CD-Iの暫定規格は86年5月に発表され、88年11月に動画部分を除く最終規格が固まった。開発の過程で、松下電器産業が準ライセンサー（ライセンサー・ロール）として参加することになる。

CD-Iは、技術的にはCD-ROMを基盤にしているが、商品のコンセプトはCD-DAに近い。すでに普及しているテレビに接続して再生でき、世界中のどこでつくられたCD-Iでも、すべてのメーカーのCD-Iプレーヤーで再生できるという完全互換性をもっている。

■CDTV
コモドール社が発表したこのCD-ROMデッキは、ようするにアミーガ・コンピュータとCD-ROMドライブを合体させたもの。ただし、再生専用なのでコンピュータのように情報を入力することはできない。現在かなりの量のソフトが発表されているので、一度試してみるのもいいだろう。発売中／188000円／コモドール

■デザイン&デコレート
画面の中に仮想の「部屋」を作り、その中に自分の好きな家具やカーテンなどを配置する。もちろんカーテンや壁紙なども変更できるので、店頭で自分の好きなインテリアをコーディネートすることができる。こんなバーチャル感覚でショッピングができるDVIソフトが、この『デザイン&デコレート』だ。デモ版／インテル

これをコンピュータ環境下で実現するため、CD-Iでは細かな仕様まで取り決めている。しかし、この実現には予想以上の困難が伴い、87年中に規格を決め、88年秋には市場に投入されることになっていた計画は大幅にずれ込み、現実には91年10月に米国で発売され、わが国では半年遅れの92年4月になってようやく販売されるに至った。（注7）

CD-Iは、国際標準の動画規格（MPEG1）のサポートを予定することになっているほか（注8）、任天堂のCD-ROMユニットや、CD-ROMに高解像度の写真を記録するフォトCD（開発はイーストマン・コダック）、そしてCD-DAにグラフィックを入れたCD-G（CD Graphics）とも互換を取りながらパワーアップしていく。（注9）

このCD-IとCD-ROMのブリッジ（架け橋）として、88年8月にマイクロソフトの協力を得て、考え出されたのがCD-ROM XA（Extended Architecture）である。CD-ROM上でマルチメディアを実現しやすくするための拡張規格で、CD-Iとの互換もとりやすくしている。任天堂が来年初めに出す予定のCD-ROMユニットはCD-ROM XA対応になる。また、1枚のディスクにCD-DAとCD-Iの情報を混在化させ、音楽だけはCDプレーヤーで再生できるCD-Iレディーの規格もCD-I普及への布石として考え出されている。（注10）

世界のコンシューマー・エレクトロニクス市場をカバーし、映像ソフト分野にも手を広げるフィリップス、ソニー、松下電器産業の3社が強力な推進母体になるCD-Iは、90年代マルチメディア・ブームを背景に、巨大ビジネスに成長する可能性が出てきた。

**■ネットワーク・テクノロジー・インテレックス**
このソフトは、実際に実用化されているマルチメディア観光情報システムである。DVIの圧縮動画を使用し、フロリダ近郊の観光名所を紹介するというこのシステム、フロリダの観光協会がハイウェイのサービスエリアに設置しているということなので、もしフロリダまで行くようなことがあればお世話になるかもしれない。観光案内といった場所のニュアンスを説明しなければならないものにとって、「動画」というアプローチは実に適しているようだ。静止画でその場所の魅力を伝えようとしても、かなり制限があることは間違いない。しかし、動画ならば「なんとなく」その場所の雰囲気のようなものが伝わってくるはずだ。しかし、それならビデオテープでもいいじゃないか、という意見もあるが、ちょっと考えてみてほしい。ハイウェイのようなところで観光案内を見るのに、ビデオのように検索が遅いものを誰が待てるというのだろうか。DVIは12センチのCDのなかにたくさんの圧縮動画を持つことができる、実に便利なメディアなのである。ネットワーク・テクノロジー

**■サイコキラー**
このソフトは、突然現われる変質者を撃退するという、ちょっと異色のCDTVタイトルである。すべて実写で構成されているため、実際にはかなり怖いゲームだ。全体が青い色調で統一されているので、いかにもイギリスで作られたという雰囲気があり、登場する変質者もマジに異常である。発売中／7000円／On-Line

**今まで分割されていたメディアをミックスし、**
**自分が参加できることで“自由性”を生み出す新たなメディアを支えるもの、CD-ROM。伝えたいのは、感動と興奮。**
**新聞やテレビのように、ほんの身近な楽しみとして届けられる未来が見える。**

（注7）互換性の問題は業界内でも大変危惧されており、各メーカーとも再三のチェックを行なっていたらしい。あるメーカーでは各社のCD-Iハードが発表される「エレクトロニクス・ショー」のような会場で、自社のソフトを持ち歩きながら互換チェックをしたという。

（注8）モーション・ピクチャーズ・エクスパート・グループ＝国際標準化機構の略。これはフルカラー動画圧縮技術の標準化を進める部会のこと。またはその規格。

（注9）CDグラフィックとも呼ばれる。従来のCDに静止画を記録したもの。CD-IやCD-Iレディーなどの登場によって、現在では影が薄い。

（注10）CDとCD-Iの中間的な存在。普通のCDでも音楽だけは再生することができ、もちろんCD-Iプレーヤーでグラフィックなどを楽しむことができる。しかし、CD用の記録部分とCD-I用の部分を分けて情報をいれてあるため、フルCD-Iのような多彩な演出は難しい。

**●声の文化と文字の文化**
人間が声でしか伝えられなかった「情報」を、書くという技術に変化させたことによって、それが人間の思考自体に影響を与えたとする一冊。W－J・オング／藤原書店

**●情報宇宙論**
生命も宇宙も、あらゆるものが情報から成り立っているとし、情報、コンピュータ、そして宇宙というグローバルな視点から「身体」「芸術」を解き明かす論集。室井 尚／岩波書店

**●廃墟への映像**
この世界に様々な形で流されている「映像」。その映像が、どのような形で我々に影響を与えているかを、「森永グリコ事件」や映画などを使って解き明かした「映像論集」。粉川哲夫／青土社

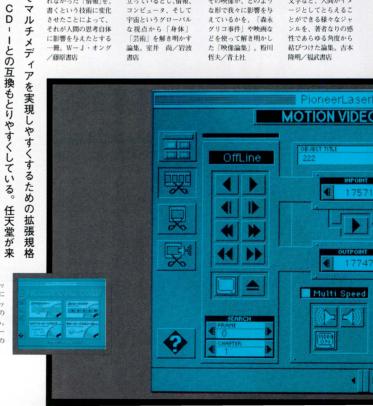
**●ハイ・イメージ論**
都市、コンピュータ、ファッション、音楽、文学など、人間がイメージとしてとらえることができる様々なジャンルを、著者なりの感性であらゆる角度から結びつけた論集。吉本隆明／福武書店

**■ルーブル美術館**
ルーブル美術館に展示されている絵画、彫刻などを、すべて自宅で満喫することができるというソフト。レーザーディスクの高解像度と検索性の良さを、コンピュータで制御してしまう発想がこのタイトルを可能にしている。家に美術館を持ち込めるという実に贅沢なソフトである。発売中／50000円／パイオニアLDC

**■レーザーディスク・ツールキット**
これは、既存のレーザーディスクをアッという間に「マルチメディアソフト」にしてしまうという強力なソフトだ。マッキントッシュの環境下で、パイオニアのLD・Vを使用すると使うことができる。自分だけのインタラクティブ・ムービーをこのソフトで制作することができるのだ。発売中／15000円／パイオニアLDC

Set up Personal's Paradise

# 特集2 CD－ROMソフト徹底分析

## 知的で素敵な娯楽の世界

# マルチメディア元年の1992年を記念した、最後の「ジャンル別CD-ROM」図鑑

## メディアの枠を超えたソフトたちの足跡を追う

Movin' on the Optical Disc Media

前章の冒頭に掲げた黒澤明作品のエピソードとともに、旧来のメディアを使っていながら非常にマルチメディア性が高い、つまりCD-ROM向きといえる作品が、デヴィッド・リンチの「ツイン・ピークス」である。

「ツイン・ピークス」はなぜ、大ヒットしたのか？

それは、この作品が「潜在的にマルチメディアを志向している時代」にフィットしたからである、と思う。

「現実」というものは一元的に語られるものでは、断じてありえない。そこにはいろいろな人々の様々な立場があり、それぞれの見方、感じ取り方、考え方があるのだ。

多くの価値観、スタンスから見比べることによって事実（現実）すらもあいまいなものになってしまうことがある。数多くの個性的な登場人物を並べて、エピソードを複雑に絡み合わせながらストーリーを進行していく……ツイン・ピークスの手法は非常に巧妙に、マルチメディア的なのである。

「ツイン・ピークス」は、その内容のマルチメディア性とともに、その商品化のマルチメディア性でも話題になっている。TVシリーズのオン・エアと、そのビデオ、LD化のほかに、この物語を取り巻く様々なアイテムがCDや単行本化されているのだ。

例えば、出版物としてリリースされたいくつかの作品は、単なる本編のノベライズではないのだ。被害者ローラの、死ぬ直前までの日記だったり、事件を担当するFBI捜査官の、若き日の独白集だったり、………あるいは、事件の舞台となる村ツイン・ピークスの観光ガイド・ブックだったりする。

映像としての「ツイン・ピークス」も、TVでオン・エアされたバージョンとビデオでリリースされたバージョンは微妙な違いがあるというし、またこの映画化に当たっては、TV版で提示されたストーリーの直前の数日間がフォーカシングされる。

つまり「ツイン・ピークス」とは、非常に多様な側面を持つ一つのストーリーを取り巻く、マルチメディア・プロジェクトなのである。

そして「商品」としての「ツイン・ピークス」は、今のメディア環境の限界を打破する一つの方策を示しているのだ。そして、CD-ROMというメディアならば、この全プロジェクトをワン・メディアに封印できるはずである。

さて、この章からいよいよCD-ROMの各ソフト紹介に突入するわけであるが、一つ白状しなくてはならないことがある。この『ゲームぴあ』が出版物である以上、出版物の宿命である、「紹介するものを系統的に分類し、順番に並べる」というシステムに頼らねばならなかったことである。

これは、マルチメディアつまり「ジャンル分けを拒否するメディア」を扱う以上、相当に矛盾のある方法である。

「ツイン・ピークス」の戦略を網羅してみるとハッキリしてくるように、「リアリティ」というものはオーディオ・ビジュアル・コンピュータ・テキストデータ……などありとあらゆるイメージが渾然一体として構成されるものである。それを伝えるために、メディア媒介物（例えば、紙とか、電線とか、磁気テープとか）の限界に制約されざ

ビデオ発売中／アミューズビデオ・パイオニアLTD

**■ツイン・ピークス**
数多い登場人物のそれぞれの事情と視点と思惑を、同時並行的に（あるときは複雑に絡み合わせながら）見せていく、……ツイン・ピークスという限定されたスペースに物語を閉じ込めることによって、シングルメディアでは難しい「マルチメディア的ストーリー展開」を成功させている。そして、この作品において見逃してはならないのは、「カメラ」「テープ・レコーダー」「ビデオ」そして「九官鳥」にいたるまで、ありとあらゆるレコーディング・メディアと、そこに収録／再生されるソフトウェアが、重要なアイテムとしてストーリーに織り込まれていることである。これも、現代のマルチなメディア環境を観客の脳裏に染み込ませる役割を担っている。

ざるを得ないが故に生まれたのが文字、音、画像などの「便宜上」のメディアなのである。

今、映像業界、音楽業界、芸能界、出版業界……と、すべての業界の人々がこのジャンルと悪戦苦闘している。

だからこそ、提示されるソフトの種類も最初からきわめて多岐にわたるものになったのだ。例えば「文章と音楽をどう組み合わせるか?」「アニメとゲーム・アルゴリズムをどう組み合わせるか?」といったことに血道をあげているうちに、やがてこの世界ではメディア・ジャンル、そしてソフト・ジャンルが曖昧になっていくのである。

実際に、『ゲームぴあ』編集部でも、CD‐ROMタイトルのジャンル分け、という作業には相当に苦労した。

これはエンターテインメントであるけれども、エデュケーションでもある。

これはビデオだろうか?いや、出版物だろうか?

今後、ソフトウェアに関しては「ジャンル」と別の、もっと本質的な並べ方が生まれていくハズだ。

しかし、マルチメディア元年の1992年を記念してここに、最後の「ジャンル別CD‐ROM」カタログを作ってみた。ゲームのジャンルにあってゲームを超越しているソフト、学習のジャンルにありながら遊びの要素を充足してくれるソフト……等など、我々編集者の手をすりぬけて嗤う多彩なソフト群をお楽しみ頂きたい。

**■ゲーム**
CD‐ROMを筆頭に、圧縮動画、インタラクティブ・ムービー、サンプリング・サウンド、マルチメディア、デジタル・コミックなどなど、今「コンピュータ・ゲーム業界」に、得体の知れない言葉が定着しようとしている。これらの言葉に一体どのような意味があるのか、ゲームにどのような影響を与え、そして変えていくのか。この章では、そういった新しい要素を吸収して巨大なメディアへと変貌をとげていく、「次世代のゲームたち」を検証する。

**■音楽**
かつて「音楽」を個人で所有するのにもっとも一般的だった「レコード」が、「CD」へとシフトしてから10年の歳月が流れた。クリアーな音質と優れた検索性。そして、レコードでは絶対に得られないハイクォリティな環境を手軽に実現してしまうCDは、今、さらに新しいエンターテインメントの環境を我々に与えようとしている。映像で音楽を聴き、テキストで音楽を楽しむということが、CD‐ROMという新しい入れ物によって可能になるのだ。

**■教育**
頭に情報を詰め込むためにコンピュータを使うなんてナンセンス！　これからは、インスピレーションを刺激させてやるためにコンピュータを使いこなすのだ。情報をただ扱うだけではなく、電脳の海に浮かぶ様々な情報を「楽しみながら」集め、そして自分だけの“創造した情報”を手に入れる。そうすればムリヤリ詰め込んだ知識と違って、自然と体に染み込んだ「本当の知識」を手に入れることができるのだ。これこそ「教育」と「電脳」の合体である。

**■子供**
テレビの教育番組、子供用のCD、子供を対象にしたマンガ、そして絵本。すべてのジャンルに必ず存在してきたこれらの「子供」ジャンルは、すべてのメディアの底辺をしっかりと支えてきた重要なジャンルだ。そして今、マックなどのCD‐ROMソフトのなかに、大人でも楽しめるようなハイクォリティの「子供」ソフトが次々と登場してきた。この現象は、マルチメディアが巨大なメディアとして成長していく「兆し」なのかもしれない。

**■データベース**
CD‐ROMが最も注目されてきたジャンルといえば、やはりこの「データベース」になるはず。しかし「大容量ゆえにたくさんの情報が入る、だからたくさん入れる」という安易さが、このジャンルを伸び悩ませる原因になっていたのも事実。だが最近、CD‐Iやマックの海外ソフトから、ただ情報をあさるだけのデータベースではなくユーモア性があってセンシティブなタイトルが数多く登場してきた。楽しみながら情報を探す時代がやってきたのだ。

**■ピンボール**
ゲームセンターでも根強い人気を誇るピンボールがＣＤ－Ｉにも登場。画面が上下方向にスクロールする時のスピード感を味わえるのもテレビを使うピンボールならでは。ユニークなデザインの台があるのも見逃せない。さすがに台を傾けることはできないが、ゲーマーならテクニックを磨けるぞ。４月発売予定／価格未定／ＪＩＭ

**■パーム・スプリングス オープン**
実際のゴルフコースや人物をデジタイズしたことにより、迫力のある画面作りに成功したゴルフゲーム。ＣＤ・Ｉの自然画を使ったアニメーションの威力を体験できる。プレイヤーの操作にしたがって画面中のキャラクターがリアルに動くのは感動ものだ。もちろんサウンドもサンプリングでリアル。発売日未定／価格未定／ＪＩＭ

# ゲーム

**GAME**

**ゲームは、暇つぶしから知的要素をもつ遊びの文化へと変貌した。この文化をさらに奥深く、面白く広げてゆくのがCD－ROMだろう。**

文・和都卓人

## ゲーム業界に吹き荒れる、CD－ROM旋風の実体！

あらためてここで「ゲーム」というジャンルが何であるかを説明する必要はないだろう。というより、サブジャンルが多岐にわたるため、簡単に説明できないというのが本当のところだ。ちょっと気どった言い方をすれば、現時点で最も完成されたバーチャルでインタラクティブなメディア、それがゲームというモノだろうか。（注1）その「ゲーム」が、身近なデジタルメディアであるCDと結びついたことで新たな可能性が生まれつつある。

部屋の中を見回せば、音楽用CDというものがいまやどこの家にもあるはずだ。その昔どこの家庭にもあったレコードプレーヤーはすでに一部のマニアのものでしかない。このように音のメディアがアナログレコードからデジタルCDへ急激に移行した最大の要因は、忠実な原音再生のためであることは言うまでもないだろう。

アナログ信号をデジタル化し、0と1（オンとオフ）のふたつの値に変えて記録することから、デジタル処理の部分では原理的には音の劣化が起こらない。このCDには音がデジタル信号として記録されていることから、同じデジタル信号を扱うコンピュータや家庭用ゲームマシンの記憶装置、いわゆる「CD－ROM」として利用することが考えられたわけである。

家庭用ゲームマシンでは、日本電気ホームエレクトロニクスが「PCエンジン」用CD－ROMドライブ「CDロムロム」を発売したのが最初で、昨年には完全一体型の「PCエンジンDUO」も発売されている。CD－ROMドライブ内蔵のパーソナルコンピュータとしては、1989年に登場した富士通のFM TOWNSが最初となる。

そして、ここ数年でCD－ROMドライブのコストが落ちてきたこともあってか、家庭用ゲームマシンのメーカーはどこもかしこもCD－ROM市場に参入してきた。セガ・エンタープライゼスは、昨年末に「メガドライブ」用CD－ROMプレーヤー「メガCD」（セガ・エンタープライゼス）を発売し、それに続いて一体型にしてCD－MIDIやカラオケ機能を搭載し、OLやサラリーマンにまで市場を広げようとする「ワンダーメガ」も発売された。

任天堂のスーパーファミコンも来年の1月にCD－ROM XA規格（注2）を採用した「スーパーファミコンCD－ROMアダプタシステム」の発売を予定しており、今まさにCD－ROMという旋風が家庭用ゲーム機の世界に吹き荒れようとしている。

さてハードウェアだけでは話がはじまらない。CD－ROMを使った最初のRPGとして位置付けられるのがハドソンの『天外魔境』である。CD－ROMの約550メガバイトという大容量を使って、ロムカセットでは考えられなかったハイクオリティのアニメーションや音楽、エフェクトを使った演出がなされていたのが特徴的だ。

とはいえ、現在多くのソフトハウスからCD－ROMソフト

（注1）実際にゲームというジャンルは、あまりに広義になってしまっているので、どこからどこまでが「ゲーム」と言ってしまっていいのか非常に難しい。バーチャル・リアリティ、マルチメディア、ボードゲーム、テーブルトーク。これらはすべてゲームの要素を含んでいるとも言えるし、教育っぽいゲームソフトや、音楽が楽しめてゲームの要素も持っているタイトルも存在する。すべてのジャンルが同一線上に並ぶ日もそう遠くはない。

（注2）CD－ROM上でアニメーションや音声などのデジタルデータを、効率良く再生できるように決めたフォーマット。パーソナルコンピュータの周辺機器（CD－ROMドライブ）や、ポータブルCD－ROMプレイヤーに採用されているほか、スーパーファミコンCD－ROMアダプタシステムなどが採用を予定しているため、今業界で注目されている。

**■スペースシップ・ワーロック**
アイデンティティを喪失した主人公が、宇宙海賊に襲撃されたり、異星人に奪われた地球を取り戻すことになったりと波乱万丈の冒険を繰り広げる。３Ｄで表現された宇宙船やさまざまなガジェットが、プレイする者をその世界にひきずりこむマッキントッシュのアドベンチャーゲーム。発売中／15000円／リアクター

**■ソウルガンナー**
3Dで作られたオブジェクトが特徴の未来戦車戦。リアルさを追求したというだけあって、爆発シーンや水中のシーンも実際に戦車を操縦している感覚で表現される。オブジェクトの未来的なデザインもゲームを盛り上げてくれるマッキントッシュのシューティングゲームだ。10月発売予定／価格未定／スバル・インターナショナル

**■L-ZONE**
近未来のコンピュータで管理されたドーム世界を舞台に、その環境を擬似体験するのがこのゲームの目的だ。プレイヤーはサイバーシティを探検しながら、さまざまな発見をすることになる。このゲームには、エンディングや使命といったものはない。好きなようにプレイすればよいのだ。発売中／9800円／カメオ・インタラクティブ

**■Alice**
ルイス・キャロルの「アリス」をもとにした、画家金子國義の世界を、美しいスタティックなイメージで表現した終わりのない物語。マッキントッシュの機能をフルに使ってレイトレーシングした画像やデジタイズした画像がCD-ROMにめいっぱい詰めこまれている。コンセプトと音楽は加藤和彦。発売中／28000円／東芝EMI

が発売されているが、いまのところCD-ROM本来の特性を生かしきったゲームは少ない。メガCDのタイトルでも、そのオープニングやイベントシーンで実写の取り込みを再生しながら音楽を同時演奏するくらいで、ロムカセットのプログラムにCDオーディオの音楽や紙芝居風のオープニング、あるいはエンディングのグラフィックスを付け加えただけのものが多い印象を受ける。

いまCD-ROMで問題となっているのは、画像やプログラムを読み出すのが遅い点だ。ゲームマシンによってはデータを一時的に蓄積する「バッファRAM」を搭載することで対応している機種もあるが、実写動画や連続したアニメーション、音楽などをすべて同期させながら再生するにはかなりのテクニックが必要だ。ゲームに限ればプログラミングの段階で対応できないわけではないが、インタラクティブ・ムービーらしいタイトルの制作となるとやはり話は別である。そこで注目されるのが、CD-IやCD-ROM XAのように、グラフィックスとサウンドデータの記録フォーマットだけではなく、再生するハードウェアについても共通規格が決められているシステムというわけである。

**■シャーロック・ホームズの探偵講座**
アドベンチャーゲームに実写動画を取り入れるという試みを最初に行なった作品。マッキントッシュ用の推理ゲーム『DEJAVU』を制作したアメリカのアイコム社が、FM TOWNS用ソフトとして開発したもので、よくあるIBM-PCやマックからの移植ではない。ゲーム本編に収録されているシナリオは全部で3つ。コナン・ドイルの原作をゲーム化しているわけではなく、シャーロック・ホームズのゲームブックのために書き起こされたオリジナルシナリオが元になっている。熱烈なドイル・ファンには残念だが、結末を誰かが知っているということがないので、かなりのめり込める。プレイヤーが名探偵シャーロック・ホームズとなって、各所に挿入される実写動画に解決の糸口を見つけつつ、難事件を解き明かしていくというつくりになっており、まったく新しいゲームのスタイルが構築されている。実写画面のサイズが画面全体の4分の1ではあるがやはり実写の威力は絶大で、はじめて見たときのインパクトは大きい。発売中／8800円（FM TOWNS）／富士通

**■天下布武**
NHKの大河ドラマ「武田信玄」のために作成されたフィルムの権利を買い取り、それをもとに作成した数分にわたるオープニングは必見。戦国時代を舞台に繰り広げられる国取り物語に登場する武将は1200人にも達し、史実に忠実な地形データとあいまってCD-ROMの底力を見せつける。発売中／7800円／ゲームアーツ

（注3）『スペースシップ・ワーロック』のグラフィックは、そのほとんどが3Dで構成されており、今までのゲームではとても体験できなかった立体感を得ることができる。

## 今年はマッキントッシュのCD-ROMに注目

さて、CD-ROMゲームで去年最大の収穫が、1930年代のスペースオペラを彷彿とさせるストーリー、アメコミ風キャラクターにレンダリングのグラフィックスを使用したリアクター社の『スペースシップ・ワーロック』(注3)だ。きわだった完成度を見せてくれたこのゲーム、これを凌駕するタイトルは当分出てこないだろう。プログラミングの絶妙なバランスの上に、緻密なグラフィックやサウンドのコンビネーションが成り立っている、まさに「傑作」といってもいい作品だ。しかし才能のある者どうしは長続きしないことが多く、この『ワーロック』をリアクター社の代表であるマイク・セインツと制作した、プログラマーとしても超一流のジョー・スパークスは、やはりリアクター社を離れ、自らポップ・ロケット社をおこした。

この例はすこしばかり特殊かもしれな

**●ニューロマンサー**
まさにサイバーパンクSFのはしりとも言える小説。脳とコンピュータを結合させたテクノロジーの世界が舞台。千葉シティをはじめとする未来描写が秀逸だ。ウィリアム・ギブスン／ハヤカワ文庫

**●ミラー・シェード**
80年代SF界の潮流、サイバーパンク小説のアンソロジー。ギブスン、スターリング、ベアなどの若手作家の作品がこれ1冊で楽しめる。このジャンルの入門書としても最適だ。ハヤカワ文庫

**●クローム襲撃**
ハイテク未来。この時代に電脳空間を自由に飛翔するハッカーたちを描く短編集。ギブスンの未来世界では「光素子」なるものが記憶媒体として使われている。ウィリアム・ギブスン／ハヤカワ文庫

**●Media Direct**
マルチメディアの最新情報を網羅した数少ない雑誌のうちの1つ。MacintoshやFM TownsのCD-ROMソフトに詳しい。商品の通信販売も行なっている。通信販売のみ。季刊。メディアダイレクト

**■天外魔境Ⅱ卍MARU**
スーパーCDロムロム期待の超大作。すぐれたビジュアル、重厚なサウンド、ゲーム大好き人間たちが望んでいた映画なみの世界づくりがかなえられた。主人公の卍丸が全国を旅する道筋で起きるイベントの数は、これまでのゲームとはケタ違い。それをこなしてゆくと、やがて壮大な物語が見えてくる。発売中／7800円／ハドソン

CAPCOM

SUPER Famicom

# 気高き戦士たちへ。

あの、〈ストリートファイターⅡ〉が、ついに動き出す。
噂を越えた16メガの凄いソフトになって、この夏、キミたちのスーパーファミコンを独占するために現われる。
リュウが飛ぶ。ケンがうなる。春麗が舞う。
アーケードを興奮のステージにした、最強の8人衆の登場だ。
さぁ、用意はいいか。もうすぐ始まる、果てしなき闘いのために、キミの体はハガネにしておけ。
この夏、それぞれの目的を胸に秘め、気高き戦士となって旅立つ日まで。

## 俺より強いヤツに会いに行く。

最高の捧げ物。16メガスーパーファミコンソフト。

**ストリートファイターⅡ　6月10日発売予定**

定価9,800円

この価格には消費税は含まれておりません。

株式会社カプコン　本社／〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 東京支店／〒163 東京都新宿区西新宿2-6-1新宿住友ビル43F ※カプコンソフト情報 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

**■Over-Ring-Under**
あの『Alice』を制作した東芝EMIが、マックのCD-ROMマルチメディアソフト第2弾としてリリースしたのが、このタイトル。現実なのか非現実なのか分からない摩訶不思議な世界に展開する都市空間を、卓越したグラフィックスとサウンドで体験するというコンセプトを持つ。発売中／25000円／東芝EMI

**■バーチャル・バレリー**
『スペースシップ・ワーロック』のリアクター社が、マックのCD-ROM第1弾として制作したバーチャル感覚満載のお色気ソフト。アメリカ人のアダルトな感覚を楽しむならば、これに限るという声も多い。モニターのなかに構築された一軒のマンションに金髪の美人、「バレリー」を訪ねていこう。発売中／18205円／リアクター

**自然画、動画、アニメーション等の美しいグラフィックとダイナミックなサウンド。仕組みのおもしろさで表現するインタラクティブ性。ハードメーカー、ソフトメーカー、こぞって光メディアの可能性に夢を託す。上を見ればきりがないけれど、そのエスカレーションは留まるところを知らない。**

いが、CD-ROMソフトの制作に関して言えば、才能のあるクリエーターやプログラマーは少ない。それというのも、CD-ROMのソフトウェアを作成するには、専用のオーサリングシステムが必要だからである。そこで使われているオペレーティングシステムの「CD-RTOS」は（注4）、組み込み機器用のリアルタイムOSという一般にはなじみの薄いOSであり、多くのソフトハウスやフリーのゲームクリエーターには縁がない。それにひきかえ、マッキントッシュ上では、ちょっとしたタイトルならマクロマインド社のオーサリングソフトウェア『マクロマインド・ディレクター3・0』を利用することで作成できる。（注5）このことは、見方を変えればマッキントッシュがプロトタイピングに使えるという意味でもある。ちょうどシャープのパーソナルコンピュータ「X68000」が、ゲームマシンとして使われるだけでなくアーケードゲーム制作の際のプロトタイピングに利用されるようなものだろう。『スペースシップ・ワーロック』の家庭用ゲームマシンへの移植が予定されているようだが、今後このようにマッキントッシュからのポーティングも多くなるはずだ。今年は『マンホール』の未来都市版とでもいうべき『L-ZONE』や3Dポリゴンで表示を行なう『ソウルガンナー』などの注目作が目白押しなので期待は大きい。

## インタラクティブ・ムービーなら「CD-I」におまかせ

ところでCD-Iには、家庭用ゲームマシンではハードウェアを使って実現されているスプライト機能がサポートされていないため、多数のキャラクターを高速で動かす必要のあるアーケードタイプのゲームには向かないといわれてきた。しかし実際に動いている『ピンボール』などを見るかぎり、それほど心配する必要はないようだ。逆に、自然画のアニメーションに関しては、ほかの機種ではソフトウェアを作成するためのガイドライン（CD-Iの「グリーンブック（注6）」に相当するもの）さえ決まっていないのにくらべて、一歩先行しているといえる。『パーム・スプリングス オープン』のデジタイズされた風景の中でプレイするゴルフは、従来のアニメ風の背景とは違い、プレイした感覚、とくに臨場感が違い、驚かされる。

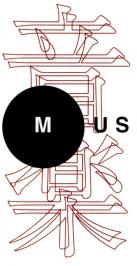
さてCD-Iで、いま最も期待されているタイトルが『Escape from Cyber-City』だ。ジャンルはインタラクティブ・コミック・アドベンチャーといったらいいだろうか。『スペースシップ・ワーロック』が古典的なスペースオペラを基本にしているのに対して、『Escape from Cyber-City』は、ウィリアム・ギブスンの小説『ニューロマンサー』に代表されるサイバーパンク・ムーブメントに基礎を置いている点で、新たな方向性が見られ、興味深いところだ。ブレードランナー風の未来世界を舞台にしたタイトルや、ユーモアのセンスに欠けるタイトルが多いとよくいわれるマルチメディアソフトの中では出色の出来だと前評判も高い。

自然画やインタラクティブなオペレーションという流れは、ゲームがより大きく進化する流れを感じさせてくれる。

（注4）信頼性の高いリアルタイム・マルチタスク処理を実現するためにMicroware Systems社がOS-9を開発した。それをベースに、アニメーションやADPCM（適応差分PCM）の再生機能を強化したCD-I用オペレーティングシステムが「CD-RTOS」である。計測器やロボットの制御をはじめとして産業用にも利用されているOSだ。

（注5）MacroMind Paracomp社製のマルチメディア・プレゼンテーションツール。アニメーションやサウンドなどのデータをリンクすることができ、複数のアニメーションを動かしたり複数のサウンドを同時に演奏できるなど、すぐれた機能を持つ。マッキントッシュやMS-Windowsを利用できるパーソナルコンピュータ上で利用できる。

（注6）CD-Iで利用するCD-ROMのフォーマットから、グラフィックスデータやサウンドデータの形式、再生するハードウェアの仕様までを詳細にまとめた規格書。規格はフィリップスとソニーが中心となって決定したもの。表紙の色が鮮やかな緑色なので、グリーンブックと呼ばれるが、開発などの契約を結ばないと入手できないため、普通は目にすることができない。CD関連の規格は、規格書の表紙の色で呼ばれ、グリーンブックのほか、レッドブックやイエローブック、オレンジブックなどがある。

**■Escape from Cyber-City**
ジャパニメーション（日本のアニメーション）がインタラクティブ・アニメーションに生まれ変わった。プレイヤーは、スナイパーの攻撃をかわしながらスケボーを左右に操ってトンネルを抜ける。その先にはシティ・スペースから脱出するための高速道路が待っているのだ……。素材となる手描きのアニメーションをマッキントッシュでデジタイズすることでアニメーションデータを作成、フルカラーの背景と合成する方法で作られたアグレッシブなタイトルだ。CD-Iは家電製品、家庭向けのタイトルが中心であるという向きには耐え難いかもしれない？だが、CD-Iの機能をフルに発揮した初のタイトルというだけあって、プレイヤーの操作にしたがってフルスクリーン、フルモーションで動く画面は感動ものだ。発売未定／価格未定／PIMA

**音楽という枠を越え、アーティスト自身の個性あふれる広い世界を、ゲームのごとく自由にさまよう。あらゆる魅力を探り出す、新しい楽しさ。**

文・工藤英人

## 黒い大きな円盤から、虹色に輝く小さな円盤へ

かつて、レコードが全盛の時代、僕たちはこぞってあの大きな黒い円盤を捜し求め、そしてターンテーブルの上で再生されるその音色に聴き入っていた。

自宅で音楽を聴きたいという「欲求」は、レコードか、それを磁性体に録音したカセットテープでしか実現できなかったのだ。しかしそれに不満を抱くものは誰もいなかったし、何に不満を持っていいかすらわからなかった。曲の合間にたまに入る、あの「プチッ」という音も、「自宅で音を聴くということは、そういうものなんだ」という一種の固定観念で、僕らの耳にはいわば聞こえない音になっていた。雑音の入らないクリアーな音が欲しければ、自分の好きなアーティストのコンサートに行けばいい。自宅で音楽を聴くということは、目の前で演奏される「生の音」を、頭の中で思い出させるための一つのキーワードでしかない。

それが7年ほど前の、僕たちの現状だった。

そんな僕らの常識が突然変わったのは、なにやら7色に輝く、不思議で小さな円盤が登場してきてからだ。

「CD」と呼ばれるその円盤は、レコードよりもはるかに小さく、そしてカセットよりも軽いシロモノであった。当時の僕たちは、この「CD」にレコードよりも多くの曲が録音できるという事実に驚愕し、そして期待した。

これからいったいどんな時代が来るのだろう。

誰もがそんな思いを胸に抱いていた80年代前半だったのである。（注1）

（注1）実際にCDというものが発売されたのは、ちょうど今から10年前の82年であった。つまり、僕たちはすでに10年間CDのクリアーな音に浸ってきたことになる。

（注2）ソニーが最初にCDデッキを販売したときの価格は、約20万円前後。レコードで十分だった時代では、誰もが買うのをためらう値段だ。大きさに関しては、今のビデオデッキよりも大きいシロモノだった。あれがポータブルになるなど誰も予想していなかっただろう。

（注3）最初20万円位で販売されていたCDデッキも、驚くほどのスピードで価格が落ち、現在では2万円も出せばポータブルのCD再生機が買えるようになった。最近の日本の技術力は驚くほどのスピードで進歩しているので、このままいけば豆粒のようなモノをドングリのような機械にいれて音楽を楽しむようになるかもしれない。

最初、ソニーがCDの再生デッキを発表した時、オーディオ機器としてはあまりにも高いその値段から（注2）、オーディオマニアと自称するパワーユーザーしかCDの音質を楽しめなかった。しかし、徐々にCDの音質がレコードのそれとは比べものにならないほどクリアーであるということが有名になって、誰もがCDの音を欲するようになったのである。

最初にCDの音を聴いた時のことを覚えているだろうか。

レコードやカセットの音に慣れきっていた僕たちの耳には、まったく雑音がないCDの音は生の演奏に限りなく近いものとして聴こえた。CDの音を一度でも聴いてしまったものは、魔法にかかったように先を争ってCDデッキを買い求めた。これには、驚くほどの速度でCDデッキの値段が下がっていったという背景も関係しているが（注3）、それ以上にユーザーの心をあっという間にとらえてしまった「CDの魔力」とも言うべき力があったといえる。そして、CDはまたたく間に家庭の中に浸透し、レコードというメディアを過去の遺物に変えてしまった。

そして現在、CDはどこの家にでもある「音楽が入った円盤」的な存在になった。それを専用の機械に入れれば、かつてのレコードのように音楽を提供してくれ、音質も文句のつけようがないほどクリアーであった。しかもポータブルのハードが各社から安価で販売されたので、ウォークマンのよう

**■田村英里子（CD－Iタイトル）**
数々のアイドルやアーティストのアルバムを手掛けている東芝EMIが、デモ版として制作したタイトル。田村英里子の曲が12曲収録されており、様々な彼女のイメージフォトとともに楽しむことができる。そのほかに彼女が自分の歌に対する気持ちを書き綴ったノートを見ながら曲が聴けるなどのコーナーもある。デモ版／東芝EMI

**■PP Karaoke**
ハードも発表しているソニーが、CD・Iソフトの第1弾として発表したタイトル。お茶の間のテレビをアッという間に「カラオケ」に変えてしまうパーティー用ソフトだ。デュエットで相手がいない時かわりに歌ってくれる機能や、友達の歌唱力に得点をつけられる「採点機能」などがある。発売中／5800円／ソニー・ミュージック

に持ち歩くことさえ可能になった。（注4）

まさしくCDは、音楽メディアにはなくてはならない中心的なハードとして普及し、そして一般化したのである。

## アナログの「雰囲気」を、デジタル信号で再生する

音楽を聴くという「娯楽」は、現在ほぼアナログからデジタルへとシフトしたといってもいいだろう。雑音がない音はアタリマエになり、そして人はそれ以上を求める。

時代は、音楽が聴けるだけでは満足せず、それ以上の何かを求めるようになってきたのだ。その何かを満たすのが「映像」であった。

CDの普及と時を同じくして成長していた「レーザーディスク」という存在が、これに拍車をかけたようだ。「CDに音が入るのなら映像も入るのではないだろうか」誰もがそう考えたし、誰もがそうなったらスゴイと思っていたのである。

そしてCD-ROMの時代がやってきた。

CDと変わらぬ音質を持ち、さらに実写やアニメーションなどの動画を再生することができるこの円盤は、静かに、そして深く僕たちの意識に入り込んでこようとしている。

CDに音楽だけではなく映像を入れ、一種のMTVのようなものにする、という発想は、すでに数年前から実現している。ポニーキャニオンが発売した田原俊彦のビデオCD『ジャングルJungle』などがその代表格といえる。曲数としては1曲しか入っていないが、CDの中にミュージシャンのMTVをパッケージするという試みが、最初に明るみに出た例だろう。ただしこれは、レーザーディスクでしか再生できないという難点があったので、一般に普及したとはいえないのが残念だ。

さて、この辺で別のメディアが「音楽」というジャンルを変化させていく。パソコン環境下でのCD-ROMである。

近年のコンピュータの発展は目を見張るものがあり、さらに開発当初から音を重要視していたマッキントッシュやFM TOWNSという存在が、音楽を「聴く」という今までの楽しみ方から、「自分で創る」、もしくは「参加する」という方向へと変化させていったのだ。（注5）

マッキントッシュのCD-ROMソフトである『ベートーベン交響曲第9番』などは、コンピュータで音楽を楽しむということはどういうことか、と

（注4）音楽を持ち歩くという発想を最初にやってのけたのが、ソニーの「ウォークマン」である。これも、カセットテープのケースと同じぐらいの大きさまでいくのに、たいした時間はかからなかった。この「ウォークマン」というネーミングがあまりにも強烈で、他のメーカーが出していたハードもまとめてウォークマンと呼ばれてしまっているのが実情である。

（注5）マックやTOWNSの音楽ソフトはどれも大変優れており、特にマックのソフトは広くプロのミュージシャンたちにも使われている。「音楽を創る」ということの面倒臭さを、ある程度マシンに依存して、センスの部分だけを人間が担当するという発想である。

■斉藤由貴『ANNIVERSARY』
どこかつかみどころがない雰囲気を持ち、歌、そして演技といつも我々を楽しませてくれる斉藤由貴。そんな彼女のイメージCD-Iとも言えるタイトルがこの作品だ。彼女の独特の味ともいえる雰囲気を、流れるように展開するイラストレーションと彼女自身の詩の朗読で見せてくれる。もちろん曲も収録されており、マルチメディア・ソフトとしてあらゆる面から彼女の魅力を堪能することができるのだ。今まで、こういったアーティストのタイトルをマルチメディアで制作しようという試みは、それこそたくさん行なわれてきたが、動画を使わずしかもデータベースでもないという作品は、多分これが最初だろう。全体の構成としては「四季」というテーマで統一されており、春夏秋冬によってイラストが変わるよう工夫されているという演出も心憎い。これからは、こういったアーティストの「雰囲気」を演出の力によって表現したタイトルが多く登場するはずだ、というような予感すらこのタイトルは感じさせてくれる。発売中／5800円／JIM

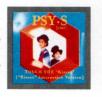
●CDジャーナル
お目当ての音楽CDを探そうと思ったら、この本を見るのが一番いいだろう。ロックからクラシックまでの新譜情報が満載されており、思わぬ情報に出くわすこともしばしば。音楽出版社

●Keyboard magazine
キーボードをやっている人ならば必ず一度は見たことがあるはず。それほどこの雑誌のネームバリューと信頼性は高い。電子楽器関係のニュースや、楽譜などが載っている。リットーミュージック

●SOUND&RECORDING MAGAZINE
MIDI楽器やマックなどのコンピュータを使用したサウンド作りには、欠かせない雑誌。特にマッキントッシュの音楽ソフトに関する情報は豊富である。リットーミュージック

●Macintosh Music
Macで音楽をやりたいという人のために書かれた本。ごく初歩的なことからMIDI、コンピュータミュージックの歴史、さらにかなりアカデミックな話まで、多彩な内容。高橋信之／HBJ出版局

■田原俊彦・ジャングルJungle
一見すると普通の12センチCDだが、中身には実写の映像が詰まっている。そんな不思議な出来事を最初に見せてくれたのがこの作品だ。収録されているのは1曲だけだが、田原俊彦のパワフルなダンスがこれ1枚に収まっている。ただしマルチディスクのLDプレイヤーがなければ再生できない。発売中／1200円／ポニーキャニオン

■TOUCH THE "Kisses"
日本のロックシーンをリードする若手アーティスト・グループ「PSY・S」。彼らの魅力を1枚のCD-ROMに封じ込めた作品が、このタイトルである。コンピュータグラフィックを駆使して作られたMTVをリスナーがインタラクティブに操作できるところがおもしろい。デモ版／ソニー・ミュージック

■BAKUFU-SLUMP I.B.W
爆風スランプの6枚目のアルバム「I．B．W」に収録されている曲と、彼らの写真、歌詞、ディスコグラフィーなどを1枚にまとめたCD-Iタイトル。このソフトは「CD・I・レディー」という規格で作られているため、普通のCDデッキでも曲だけならば再生可能。デモ版／ソニー・ミュージック

# 映像を楽しむ。

**上から楽しむか、下から楽しむか、
あなたの自由。**

## まだ誰も体験したことない新・感覚（イメージ）

「CD-I」は世界共通規格の対話型CDのこと。外見的にはレコード店で売っている音楽用のCDと同じでも、デジタル音声のデータのほかに、文字データ、画像（動画・静止画）データ、プログラムといった膨大な情報が納められ、専用のプレイヤーでコントロールする。プレイする感覚はビデオ、レーザーディスクとコンピュータゲームのちょうどまんなかぐらい。つまり、観賞者でありながら参加したりすることができる最先端メディアなのだ!!

CD-I

斉藤由貴『ANNIVERSARY』
¥5,631（税抜）¥5,800（税込） PCIM-00008

太陽を刈り取る人―フィンセント ファン ゴッホ―
¥8,252（税抜）¥8,500（税込） PCIM-00001

PINBALLピンボール
¥6,602（税抜）¥6,800（税込） PCIM-00003

ゴルフゲームパーム・スプリングス オープン
¥9,515（税抜）¥9,800（税込） PCIM-00006

ぬりえあそび 1
¥5,631（税抜）¥5,800（税込） PCIM-00002

ぬりえあそび 2
¥5,631（税抜）¥5,800（税込） PCIM-00004

F-1グランプリ データブック
¥6,602（税抜）¥6,800（税込） PCIM-00009

海戦ゲームバトルシップ
¥6,311（税抜）¥6,500（税込） PCIM-00007

CD-I あいうえお
¥5,825（税抜）¥6,000（税込） PCIX-00001

リチャード・スカリーの忙しい仲間たち
¥6,602（税抜）¥6,800（税込） PCIM-00010

リチャード・スカリーの最高に楽しい仲間たち
¥6,602（税抜）¥6,800（税込） PCIM-00011

オー・ソレ・ミオパバロッティ
¥4,369（税抜）¥4,500（税込） PCIM-00015

ルイ・アームストロングAN AMERICAN SONGBOOK
¥4,369（税抜）¥4,500（税込） PCIM-00014

**制作中の注目タイトル**
『中島みゆき“RECORD”』『BIKE HISTORY OF JAPAN』『ゴルゴ13“マーダープレー”』『CD-I MAH-JONG』『MOZART』『CLASSICAL JUNEBOX』『リチャード・スカリーの忙しい仲間たち(日本語吹き替え版)』『リチャード・スカリーの最高に楽しい仲間たち(日本語吹き替え版)』『セサミストリート「もじあそび」』『セサミストリート「すうじあそび」』『シーザース・パレス 華麗なるギャンブルの世界』『ジグソー』『ダークキャッスル』『ルネッサンス ギャラリー』『フィレンツェ ルネッサンス』『アニメーション ジュークボックス』『東京私立校受験ガイド=リセエンヌグラフィックス=』

※タイトル、価格は予告なしに変更することがありますので、あらかじめご承知おきください。

発売元／ジャパン インタラクティブ メディア株式会社
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 一口坂ビル TEL.03-3221-3088(代)

販売元／株式会社ポニー キャニオン販売
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル 営業推進部 TEL.03-3221-3131

音楽の楽しみ方は聴くことだけだろうか。
流れる曲と曲の間にアーティストがちょっと話しかけてくれたり、それに飽きたらまた曲に戻ったり。「音楽」から「音楽世界」を
気軽に楽しめるような環境が、整い始めようとしている。

いう大命題にいきなりチャレンジしたタイトルで非常に面白い。曲を楽しむだけではなく、どのように構成されているのか、どこにどのような意味が隠されているのか、曲が生まれた時代背景、ベートーベンの生い立ちなど、様々な角度から『第9』というものを楽しむことができるのだ。これは、曲を聴くことしかできない今までのCDに較べ、自分から情報を検索することができるという「参加型」の新しいパッケージなのである。そしてこの「参加する音楽」というジャンルは、次世代のメディアであるCD－Iへとシフトしていくのだ。

だが、ここで一つ問題がある。ただ音楽を楽しむのに何十万もするコンピュータを買う度胸は僕たちにはない。確かに『ベートーベン』などのソフトは面白いが、マッキントッシュがなければ再生できないというところが問題である。しかし、CD－Iならば価格的にもフレンドリーで、従来のCDも普通に再生することができるのがうれしい。インタラクティブな音楽ソフトを楽しみたかった僕たちにとっては、これは福音といえる。（注6）

ここで気になるCD－Iの音楽タイトルを紹介しておこう。まずは、何と言っても『斉藤由貴 ANNIVERSARY』だ。

このソフトは、CD－Iでアーティストの魅力をどう伝えるか、というテーマに真っ向から立ち向かった作品といってもいいだろう。従来の考え方ではCD－ROMの大容量をどう使うか、ということに気を取られて、単なるデータベースになりがちであったが、『ANNIVERSARY』では斉藤由貴の持つ雰囲気、キャラクター性をどのように表現するかに終始している。独特のタッチを持った4人のイラストレーターを使い、それとともに斉藤由貴の詩の朗読が流れるという趣向は、今までのCD－ROMにはなかった新鮮さがあり、これからの音楽パッケージの一つの可能性を提示している。

CD－ROMで活発化してきたデジタルメディアは、現在、刻一刻と進化し続けている。それは、コンピュータでなければできない何かを模索する進化であるようにも思われるが、僕たちが音楽に求めているものは、そんなものではないのだ。それは、昔のレコードから流れてきた「雰囲気」であり、アナログの香りなのである。

これから音楽の楽しみ方は人によって変わるはずだ。情報を自分で選び、あたかもソフトと対話するように「音楽」を楽しむはずである。しかしそこには、必ず人間というアナログ的な存在がテーマになっていなければならない。なぜなら、音楽の聞き手である僕たち自身が、1と0だけではない、もっといろんな情報を持ったアナログの存在だからである。

（注6）CD－Iは、コンピュータというよりは家電機器の部類にはいるため、値段も十万円台と大変お求め安い。この先何年かすれば、アッという間に5～6万円あたりまで下がるかもしれない。

**■ベートーベン交響曲第9番**
普段クラシックとはまったく無縁な人でもベートーベンの「第9」を楽しむことができるマックのマルチメディア音楽タイトル。ハイパーカードのプログラムが入ったディスクと、第9をCD・DAの音質で収録したCDがセットになっている。
ただ曲を聴くだけという従来の音楽の楽しみ方と違い、このソフトではあらゆる側面から「音楽」を検証することができる。例えば、「第9」のフレーズにはどこの部分にどんな意味が込められているかなどを、実際にその部分だけを抜きだして聴くことができ、さらに同時にテキストで説明することにより、誰でも簡単にこのクラシック曲を理解することができるのだ。ベートーベンや第9に関したクイズなども用意されており、かなり楽しめる1本である。
発売中／18000円／パイオニアLDC

**■カシオペア**
レーザーディスクをインタラクティブに楽しむことができる「LD・ROM」。この新しいハードのデモ版として制作されたのが、この『カシオペア』である。人気グループ「カシオペア」の協力を得て制作されたこのタイトルは、彼らの演奏をどこでも好きな角度から楽しむことができるという画期的なものである。デモ版／パイオニア

# 教育

**人に話しかける感じで楽しく知識を身につける。そんなコンピュータ学習が登場。自分から進んで奥に入り込むなんて、本当だろうか？**

文・工藤英人

## 情報を「楽しく」覚える次世代の強力なパートナー

近頃、学校などの教育現場に続々とコンピュータが導入されているらしい。

一昔前ならば、学校にコンピュータというと簡単なプログラムを覚えたり、数学を勉強するために応用したりといった、あくまでもコンピュータそのものを学習するスタイルが一般的だったが、最近の「それ」はどうやら違うようなのだ。

もともとコンピュータというものは、何かをシミュレーションし計算するものであった（注1）。そこには様々な計算やプログラムといった、人間が機械を操作するための「言語」というものが存在していたのである。しかし、このコンピュータを扱うための共通語は、「勉強」しなければ誰にでも扱えるというわけではなかった。そこでコンピュータを勉強するという事態が発生するわけである。これはやがて学校教育にある程度取り入れられ、数学（おもに関数など）の授業で大活躍した。

しかし、ここでいう「教育」とは、そういったオカタイ「教育」とは無縁なのだ。人間と対話するような感覚で、コンピュータが個人のインスピレーションや学習意欲を引き出す役割を担う、新しい「教育」のスタイルをもったアプリケーションの存在が焦点になっていくのである。

「勉強しているつもりは全然ないのに、楽しみながら、いつの間にか頭に情報が入ってしまうツール」、そんな夢のようなモノが、すでに現在のCD-ROM環境で実現している。このことを実証しているのが、冒頭でも言ったように「教育現場にコンピュータが……」の現象なのである。

（注1）コンピュータはもともと、弾道計算をするために開発されたモノである。弾がどこまで飛んで、どこに落ちるか、といったデータを「シミュレート」するためにこの機械は生まれたのだ。

（注2）マッキントッシュでは、すべてのプログラムが、そのソフトを象徴する絵で表現されており、これを「アイコン」と呼ぶ。

（注3）このようにグラフィックでコンピュータが操作できる環境を、グラフィカル・ユーザー・インターフェース（GUI）という。現在では、従来のコマンドを打ち込む方式から、徐々にだがこの環境へと移行しているようだ。

では、いったいどのようなコンピュータ、またはツールが導入されているのだろう。そしてどのような学校に導入されているのか。

現在、パソコンを設置している学校の割合は、文部省の調べによると小学校で41%、中学校で74%、そしてなんと高校では98%にものぼる。もちろんこの数字の中には、関数やプログラムといった、オカタイ勉強のために導入されたというものも含まれているだろう。しかし、例えばマッキントッシュのようにプログラムをまったく感じさせないコンピュータや、図表作成、グラフィックスなどのアプリケーションが徐々にだが教育の現場に浸透しているようなのだ。

マッキントッシュの画面には、いっさいプログラムを感じさせるモノが存在しない。そこにはアイコンと呼ばれる「絵」しかないのである。（注2）コマンドやプログラムの知識をまったく持っていない小学生も、これならコンピュータを扱うことができる。絵と絵を組み合わすことによって得られる「変化」を、「おもしろい」と思うことによって、それが一体どういうことなのか、どうしてそうなるのか、というところまで考えさせていくようだ。これは、グラフィックというものがいかに人間のインスピレーションを刺激するか、ということを実証する現象だといえる。

マッキントッシュが持つ、グラフィックによる操作環境（注3）、そしてサンプリングなどによって事実上どんな音でも再

■NihongoWare
「対話型」というスタイルが、英語や日本語といった「言葉」の学習には一番向いているということを実感させてくれるソフト。なかに登場する人物たちが、実に日本人らしいナリをしているのがおもしろい。もちろん実際の日本語が生音で出せるので発音も学習できる。発売中／74800円／アリアドネ・ランゲージ・リンク

**■おしゃれ倶楽部**
カネボウ化粧品が監修した、メイクアップ講習用という変わり種のソフトが、このタイトル。モンタージュ写真のように目、鼻、口などの部品を組み合わせて自分の顔を作り、それに口紅やアイシャドウなどの化粧品を塗りたくってメイクアップというものを覚えるソフト。発売中／14800円／ミサワホーム総合研究所

生することができるサウンド機能。この2つの特性は、情報を人間の頭に、楽しく、そして積極的に吸収させてしまうという「不思議な効果」を持っているのである。そして、現在のマルチメディアとは、このマッキントッシュの環境をすべて兼ね備えたものなのだ。

ここでよく考えてみて欲しい。教科書や学習書を使い、多大な集中力を消費しながら勉強するのと、コンピュータの画面を見て、そしてその中に現われる様々な現象に「参加」しながら、楽しくモノを覚えていくのと、あなたならどちらを選ぶだろうか。おそらく正直なところこの答えは半々といったところだろう。しかし、これから紹介する様々なマルチメディア・ソフトをもし試すようなことがあれば、あなたは、喜んで前の質問に答えるはずだ。「後者を選ぶ」と……。

## 証拠を見せ、そして人間のように対話する教育ソフト

現在、マルチメディアで「教育」的なソフトをカバーしているハードというと、「マッキントッシュ」「FM TOWNS」そしてパイオニアの「LD-V」あたりが主流である。ここでは、それらのハードが持っている代表的な「教育」ソフトを、何本か紹介していこう。

外国語修得用のソフトを開発しているアリアドネ・ランゲージ・リンク社が制作した『NihongoWare』は、英語圏の外国人が「日本語」を勉強する時に手助けとなる、会話教育用ソフトである。

内容は、画面にいかにも日本人（注4）といった感じの人たちがたくさん現われ、プレイヤー（この表現が一番ぴったりくる）と会話する形で学習していくスタイルをとっている。

相手が日本語で話しかけてくるので、それに対応して「会話」しなければならないという、「インタラクティブ・ムービー」すれすれの内容がおもしろい。これだと、従来の「文字だけを見る」会話学習ソフトのように、すぐ飽きてしまうということはないだろう。次はいったいどのようなシチュエーションが待っているのか、これだけが楽しみでマウスをクリックしていくはずだ。

このタイトルは、アップルコンピュー

（注4）眼鏡をかけていて、足が短く、髪の毛が薄い。悪気はないのだろうけど、日本人というとたいていこのような印象になってしまうのは、少し寂しい。

**■恐竜の世界**
恐竜の生態や様々な形態を学ぶことができるFM TOWNSの学習ソフト。教育とデータベースの中間タイプといった内容である。収録されている恐竜の種類は7種類で、それらの恐竜の生活するシーンを自分自身の目で体験できるという、小中学生向けの教育用ツールを目指して作られている。発売中／5000円／電脳商会

**■ハイパー・サイエンス・キューブ**
未来の教科書とは、こういったスタイルになるのではないだろうか、と思わせるレーザーディスクの「電脳教科書」。実写とテキストをひとつの画面に表示させることによって、よりわかりやすく物理や科学などを学習することができる。対話形式で学習できる、次世代の教育ソフトだ。参考作品／企画・制作：（財）日本視聴覚教育協会

**■ハウ・シングス・ワーク**
モノの仕組みや構造が知りたいのなら、絶対にこのFM TOWNSのCD-ROMソフトをオススメする。画面上に現われた架空の家に入り、リビングルーム、キッチン、書斎、子供部屋の4つの部屋を見て回る。そこには、どこの家にでもあるようなものが所せましと置いてあり、どれもマウスを使ってふれることができるようになっている。タンスの引き出しはちゃんと開くようになっているし、電話だってかけることができるのだ。家の中にある物体は、それぞれがちゃんと動くようになっていて、まるで本物の家の中にいるようである。そして、自分が取り上げた物体を見ているうちに、その物体の中に入り込んでしまうのだ。まるで「ミクロの世界」に入り込んだような感覚。それは、ゲームでいえば「バーチャル・リアリティ」や「インタラクティブ・ムービー」のような、実際に体験しているような「おもしろさ」を僕たちに与えてくれる。そして、これらの物体に入り込むことによって、僕たちはそれらの仕組み「HOW THINGS WORK」を知ることができるのである。発売中／12800円／東芝EMI

**●Hyper Producer**
英会話授業の「LL学習」に代わる教材として開発されたソフトを例にとり、これらのマルチメディアソフトがどのように作られていくかをドキュメンタリー風に解説した本。本多重夫／HBJ出版局

**●電脳教育論**
コンピュータ教育についての対談集。青山学院女子短期大学助教授、三宅なほみが斉藤次郎、森毅とともに「コミュニケーション」「アカデミズムの崩壊」をテーマに語る。日本ソフトバンク

**●ハイパーメディアと教育革命**
「ハイパーメディア」の観点から、従来の「教育」とコンピュータの間に生じる矛盾を鋭く突く。さらにコンピュータ教育の今後の方向性を探っている。浜野保樹／アスキー

**●コンピュータ教育のススメ**
平成5年度を境とした、学校における「コンピュータ教育」の進展。それを前に、教師たちが何を心がけてくべきかを多くの事例を挙げて提示した本。芦葉浪久／アスキー

**■NEW HORIZON CD Learning System**
ＦＭ ＴＯＷＮＳのソフトは、こういった教育ソフトも十分に用意されているのが魅力である。このタイトルは、スピーカーから流れてくる正しい英語の「発音」を聴きながら、正しい英会話を学ぶという教育ソフトだ。ＬＬ学習、タイプ学習、そして学校の教材なども含まれており、なかなか勉強になる。発売中／9700円／東京書籍

**目で見、音を聴き、自分で何度も確認する。ちょっとしたゲーム感覚で展開する学習ソフト。押し付けではなく、興味を引き出すことで夢中にさせるCDメディアの可能性。これからどんなソフトが出てくるのか、注目せずにはいられない。**

EDUCATION

教育

タの本社にも導入されているということなので、自他ともに認めるマルチメディア「教育」ソフトとして、これからの学習ソフトに大きな影響を与えていくはずだ。マルチメディアでは、このような「対話型」のソフトともうひとつ、事実を実際に「見せる」という方法が試されている。それが、レーザーディスクの高画質を「教育」に利用しようという「LD-V」の基本コンセプトである。(注5)

LD-Vでは、コンピュータのモニターとテレビ画面の2つを使うという方式を採用し、コンピュータのモニターで文字データ(テキスト)を見せ、そこで事柄の説明をしておいてからテレビの画面で実写を見せて立証するという、2段構えの作戦を取っている。そしてこのシステムを積極的に取り入れたソフトが、アップルコンピュータの協力を得てパイオニアLDCが制作した『ビジュアル・アルマナック』だ。

物理や科学などの教科書だけではわかりにくい分野を、実写を取り入れることによって誰でも簡単に理解できるようにしているこのソフトは、「目で見るのが一番納得する」ということを実践したソフトだ。例えば、「力の働くベクトル」といった問題を、車が衝突した時の場面や、シーソーの両端に何人ずつ乗ればつり合うかといった実験シーンを設定し、実際にテレビの画面で見せることによって解説している。コンピュータのモニターで状況や数値を説明し、テレビでその現象が起きた実際の場面を映しだすのである。

映像というものはおもしろいもので、不思議と「勉強」しているという感覚を忘れさせてくれる。(注6)このようなソフトが、もっと学校教育やビジネスの現場に導入されれば、知識を頭に詰め込む頭の痛い時間がかなり減少するはずだ。

## 娯楽と学習がミックスした新しい教育に期待！

今、マルチメディアという得体のしれないモノをいったい何に利用すればいいか、実に様々な会社が頭を悩ませている。「ゲーム」「観光」「アミューズメント」そして「教育」。

実際にはどの分野でもそれなりに成功をおさめるだろう。すでにゲームなどは、ものすごい勢いでこのマルチメディアという新しい流れを吸収しはじめている。しかし、不思議なことにマルチメディアをゲームに生かそうとしているいくつかのゲームメーカーから、次のような言葉があがっている。

「マルチメディアが本当に得意な分野は、教育なのかもしれない……」

そんな言葉が、娯楽を生業とする彼らの口から漏れてきているのである。

そしてマルチメディアは、家庭用ゲーム機の高性能化やCD-Iの登場などで、僕たちのすぐ手の届くところに来ようとしている。これらのマシンでゲームだけではなく、「ゲームのような勉強」をする日がもうそこまで来ているのだ。

そうなったとき、教育という堅苦しい言葉はこの世から消え去り、娯楽と学習をミックスした「新しい言葉」が生まれるかもしれない。

そうなる日が僕たちはたまらなく待ち遠しい。

(注5) LD-Vは、パイオニアが開発したマルチメディアマシンである。通常はマッキントッシュとリンクさせることによって動作するようになっている。レーザーディスクのアナログ画像を、マックの中に入れたプログラムで制御しようというハードだ。この他に、レーザーディスクそのものにプログラムを格納し、マッキントッシュで動作させる「LD-ROM」というものもある。

(注6) ある意味で、交通違反をしたときに警察で受ける講習も、勉強している、もしくは講習を受けているという感覚を忘れさせてくれる。16ミリの映写機から映しだされる数々の惨事は、とてもそれが単なる講習だとは思わせないほどのリアリティを持っていて、見ているほうはたまらない。

**■エキゾチック・ジャパン**
アメリカから見た日本観というものが、最近の「忍者ブーム」などによって取りざたされているが、この『エキゾチック・ジャパン』を見れば、アメリカ人の中にも日本の文化をかなり正確にとらえている人がいることがわかる。このマックのソフトは、アメリカ人が日本という国を詳しく知るための「お勉強ツール」もしくは「日本のマニュアル」なのである。今まで誤解されがちであった、日本の地理、礼儀、芸術、マナーといった文化が、詳しいビジュアルと音で紹介されており、日本人である我々でもかなり楽しめる内容になっている。飲み屋での「ボトルキープ」の習慣やハシの使い方など、普段見慣れているものが事細かに紹介されていくのを見ていると、こんなことをする国が日本なのか、と改めて感心してしまう。発売中／20000円／ボイジャー

■リビングブック
上品な作りの「子供」ソフトで定評のあるブローダーバンド社が、マッキントッシュのCD-ROMタイトルとして発表したのが、この『リビングブック』だ。アメリカで実際に販売されている絵本に、インタラクティブな要素を加えて料理した、新しいタイプの「電子絵本」である。5月発売／11800円／BNN

# 子供 KIDS

**あらゆるおもしろさが詰まっていれば、子供用と銘打たれていようが、大人も十分楽しめる。驚いたり、喜んだり、大人も子供も同じこと。**

文・工藤英人

## メディア成長のカギを握る「子供」ジャンルの必要性

一つのメディアが形成されるときに、必ず生まれるジャンルが「子供」である。

例えばテレビがそうだ。テレビ放送が始まった当初、一番もてはやされたのは歌と格闘技であったが、優しいオニイさんやオネエさんが登場する子供番組が昼の時間帯を占領していた。

これはもちろん現在までテレビの教育番組の中に生き残っているのだが、ただ単に「子供の教育に便利だから」という理由だけで生かされ続けているのではないだろう。そこには、メディアとして「子供のジャンルが必要であったから」という、しっかりとしたワケがあるのではないだろうか。

さて、よく俗悪メディアなる言葉を耳にするが、これはものすごくあやふやな言葉である。

いったい何を指して俗悪などというのだろう。ヒワイな表現や、ヒワイそのものであれば俗悪なのだろうか。子供に害をなすものが俗悪なのか。これは、ビデオであれテレビであれ、どのメディアでも恐れられている言葉である。一度「俗悪」の烙印を世間から押されてしまうと、その汚名はなかなか返上できないからだ。（注1）そこで登場するのが「子供」パッケージである。子供の教育に悪いから俗悪だ、ということは子供の教育のために必要であるタイトルが混じっていれば、そうではないということになる。世間にとって子供の成長を助けるメディアは、俗悪とはいえないのだ。もちろん「子供」を対象とした優秀なタイトルを制作しているメーカーは、メディアを守るためにとか、俗悪と呼ばれないために、といったことを考えてパッケージを制作しているわけではない。（まあ多少は考えるだろうが）しかし、現在日本に息づいているさまざまなメディアのなかに、こういった風潮があることは確かだ。メディアとして認められるためには、子供の教育を助ける要素がなくてはならないという、暗黙の了承のようなものが、そこには見え隠れする。

「子供」のジャンルが生まれるもう一つの背景は、何といっても「親」の存在であろう。基本的にどのメーカーも子供の財布をアテにしてはいない。財布のヒモをゆるめるのは、あくまでも「親」であって、子供ではないのだ。そこでメーカーは子供だけではなく「親」も狙う。

子供用のタイトルで話題になった作品というものは、たいてい大人にとってもおもしろい作品だ。これはメーカーが一つのタイトルを制作する際に、子供だけではなく、それを買う親のことも考えて制作しているから当然である。そして結果として、子供の教育にも役立ち、大人にとってもおもしろい作品が出来上がる。これは、特に現在のCD-ROMメディアを象徴した現象であると言えるだろう。

（注1）最近では、マンガ業界がこの現象に悩まされているようだ。「電車の中でキワドイ漫画を読んでいる人たちがいる」といって世のオバさんたちは大変激怒しているようである。クリエーター側の表現の自由という問題と、子供にキワドイ表現のある「有害図書」を見せてはならないという倫理観が、真っ正面からぶつかっている難しい問題だ。

■コズミック・オズモ
『マンホール』を作ったアクティビジョン社が、その第2弾として発表したのが、この『コズミック・オスモ』だ。マックというコンピュータの存在を、日本のゲームファンたちに意識させたタイトルと言えば、この作品になるはず。モノクロの画面が妙に懐かしい感じのする1本である。発売中/8200円/アクティビジョン

■アニメーション・ジュークボックス

子供用のアニメーション番組が数本収録されているCD－Iソフト。ただし、ただ見るだけではなく、登場する人物や乗り物に色を塗ったりすることができ、自分で好きな色にペイントしたバスが、画面を所せましと走り回ったりして、大人でも思わず微笑んでしまう1本である。発売日未定／価格未定／ＪＩＭ

■ぬりえあそび

これも『アニメーション・ジュークボックス』のように、自分で好きな色に塗ったキャラクターが画面の中で動きだす、というタイトルである。ただし、どちらかというとペイントソフト的な色合いが強く、スプレーやスタンプなど様々な機能が用意されている。要はCD－Iのお絵描きソフトだ。4月発売／5800円／ＪＩＭ

CDソフトの中を自由自在に歩き回る。
それは遊園地という世界であったり、音の出る絵が描ける机だったりする。ひとつの世界に自分が参加することで、想像力が膨らみ、
そして創造する力へと発展する。CDソフトは単なるお遊びソフトの枠を越えた。

KIDS

子供

## 自分の力で目的を見つける快感を、このソフトで知る

現在のCD－ROMタイトルを見渡してみると、子供向けに作られたタイトルがかなり多いことに気がつく。もっとも、家庭用ゲームのジャンルでは、どこからどこまでが「子供」向けなのかが判然としないため、具体的なソフト名をあげることはできない。もともとゲームというものは大人でも子供でも楽しめるものだし、ちょっと子供っぽいなぁというソフトと、子供の為になるという意味合いは、かなり違うからだ。そのため、ここで扱うタイトルにはゲーム的な要素があまり含まれていない。純粋に「子供」の思考能力や想像力をのばす役割のあるソフトを、このページでは紹介していこう。

まずはマッキントッシュのCD－ROMタイトル『コズミック・オズモ』である。このソフトが「子供」向けではないという意見の人がいるはずだが、これに関しては、大人よりも子供の方が成長過渡期の想像力を刺激されるであろうという理由から、ここで取り上げてみた。

まるでモニターの中に「小宇宙」が詰まっているような印象を人に与える『コズミック・オズモ』は、我々が住むこの宇宙では、とても考えられないような常識がまかりとおる。プレイヤーには最初に一隻の宇宙船が与えられるのだが、なんとも頼りない宇宙船で、しかも安易にワープする。（注2）そして、まさしく「どこにでも」行くことができるのだ。

つまり目的は、これといってないのである！

普通なにか手掛かりなるものがあったりして、目的らしきモノが与えられたりするのだが、この『コズミック・オズモ』は、自分のイマジネーションのおもむくまま行動することができるのだ。それは、ＲＰＧのようにイベントによって左右されるものではなく、いつでも好きなところに行くことができるという、非常に自由度が高いものである。（注3）そして、ここで子供の想像力が試されるのだ。どこどこに行け、という指令に慣れ切っている子供たちはさぞかし動揺するだろう。しかし一度慣れてしまえば、自分の家からまだ見たことがない素敵な遊び場を探すような感覚で、このソフトを楽しむはずである。そして、ソフトの中に仕掛けられた様々な（予想もしない）出来事にきっとワクワクするはずだ。

『コズミック・オズモ』は、自分で行動するということが、おもしろいものを見つけるという結果につながる、とっても素敵なソフトなのだ。

このような感覚とおもしろさは、きっと子供だけでなく大人も感じとることができるはずだ。実際に『コズミック・オズモ』は大人の間でヒットした作品である。しかし、このスタイルを最初から子供向けということで取り入れた作品があるのだ。ブローダーバンド社制作の『リビングブック』がそれである。

アメリカで実際に販売されている絵本を、マックの

（注2）「宇宙戦艦ヤマト」で有名になったワープという概念は、空間と空間をつなげて近道しようというものである。これは決して「ものすごい速度で移動する」というものではないので注意してほしい。（この場合、光速で移動するとか、亜空間に突入するなどというのが一般的だ）『コズミック・オズモ』の場合、ワープするときに渦巻きのような模様が窓から見えるが、あまりにも簡単に（ボタン一発で）ワープしてしまうので本当に移動したのか、という不安感がある。

（注3）大抵のＲＰＧにはプレイヤーがたどる道筋が用意されている。最近パソコンや家庭用ゲーム機の機能も大幅に向上しているので、「この道筋となる「物語」の演出も、コリにコッたものが出始めてきているようだ。しかし、物語がある以上は自由に行動するというわけにはいかない。用意された道筋を楽しむか、それとも何でもできるソフトがいいのか。娯楽という観点から見れば、この問題の結論はまだ出ていない。

■キッドピクス

『リビングブック』を制作したブローダーバンド社が、子供用お絵描きソフトとして開発したのがこのソフト。絵が描けるというだけではなく、なにか描くたびに様々な音が出るという特徴がおもしろい。マックユーザーは、自分の子供にこのソフトを与えることが、一種の夢になっているようだ。発売中／9800円／BNN

■ノイジー・シリー・ハウス

マッキントッシュのCD・ROM環境は、電子絵本にとって実に素晴らしい環境であるようだ。この『ノイジー・シリー・ハウス』は、家人の留守中に自分はクマのぬいぐるみとなって、様々なイタズラができるというもの。電子絵本としてのスタイルだけではなく、自分で探索する楽しみもある。発売中/8800円/ボイジャー

**■セサミストリート**

アメリカの人気番組「セサミストリート」をCD-Iの画面の中に封じ込めたタイトルが、この1本。テレビでお馴染みの雰囲気が忠実に再現されており、ビッグバードやオスカー、クッキーモンスターなどのキャラクターたちと、楽しく絵本を読んだり文字を勉強したりできる。年内発売予定／価格未定／JIM

**■マンホール**

『スペースシップ・ワーロック』や『Alice』などは、すべてこの『マンホール』のスタイルを継承したものといっても過言ではないだろう。マンホールのなかから生えてきた巨大な木の下に降りていき、そこに展開する不思議な空間を探索するという一風変わったソフトだ。発売中／7200円／アクティビジョン

CD-ROMに移植した電子ブック。こういってしまうと「なんだ、ただの絵本か」という風にとられてしまうが、絵本の中に登場するキャラクターが「動く」ということになると、誰もが驚くはずだ。このへんは『コズミック・オズモ』と共通するが、「これは何だか気になるぞ」という部分をマウスでクリックすると（注4）その部分が動くようになっているのである。一つの画面の中にいくつ仕掛けがあるのかわからないので、それを探す楽しみがあるというわけだ。これはまさしく「子供の娯楽」と呼ぶにふさわしい1本である。

## 肝心なのは、自分の頭で考え、そして行動すること

「子供」ジャンルの活動の場は、今までビデオやテレビなどが主であったが、現在では徐々にマックやTOWNSなどのCD-ROMへと移行しているようだ。理由は様々であろうが、その一つとしてハード自体が持つ「インタラクティブ」性が挙げられる。（注5）要するに参加できるメディアの方が、子供の為になるということであろう。ただ見ているだけのメディアより、参加することができる自由度を持ったものの方が、子供の想像力と相性がいいのである。そういった関係から、実に様々な「子供」ソフトが、すでにCD-ROMタイトルとして生まれている。なかでも注目したいのが、JIMより発売される『リチャード・スカリーの忙しい仲間たち』だ。

様々な動物が人間と同じように生活する愉快な街「ビジータウン」に遊びに行く、という設定で始まるこのソフトは、すべての画面がスムーズなアニメーションで構成されており、まるでテレビアニメの中に入り込んでしまったような感覚が得られる。さらに非常に数多くのイベントがあり、そのどれもが大人が見ても楽しめる程の出来に仕上がっているのだ。とにかく、たえずどこかが動いているので、見ているだけで楽しくなってしまう。これはまるで、CD-ROMの中にディズニーランドが封じ込められているようだ。

見て、さわって、そしてその反応を楽しむ。つまらなければ違うところに行けばいい。自分の好みに合うところを探せばいい。そういった能動的な想像力を伸ばす役割を、これからのCD-ROM版「子供」ソフトは担ってくれるはずである。すでに、この『リチャード・スカリーの忙しい仲間たち』のようなソフトがたくさん企画されているので、今後のCDメディアが「子供」パッケージというモノを今までにないほど巨大で素敵なジャンルに成長させる可能性を持っているのだ。

願わくば、将来大人になるであろう子供たちのために、少しでも素晴らしいソフトが登場することを祈りたい。

（注5）インタラクティブ！　この言葉こそ、これからの時代を席巻する、新しいキーワードになるはずだ。従来の映画や音楽をパッケージングしたタイトルは、始まりから終わりという一定の「流れ」があり、その時間軸をどう表現するかということに終始していた。しかし、もし好きなときに知りたい情報だけを「検索」することができ、そしてその「検索」の結果、自分のまったく知らない新しいインスピレーションにぶちあたるようなメディアが存在したら…。この答えを実現するのが、インラクティブという言葉なのである。情報を選び、自ら決断して行動し、そして結果を得る。これには勿論時間なんてないし、行動の経過だけで言えば、時間をさかのぼることすら可能なのだ。

**■リチャード・スカリーの忙しい仲間たち**

92年に発売されるCD-Iタイトルの中で、もっとも注目される可能性が高い「子供」ソフトが、この『リチャード・スカリーの忙しい仲間たち』だ。愉快な動物たちが人間のように暮らす「ビジータウン」という街を、バスにのって見学するという趣向がおもしろい。また、バスが通るストリートが全部で3本用意されているので、すぐ飽きてしまうということもないだろう。バスの窓から見ているという設定の画面では、街に住んでいる動物たちがたえず何らかの形で動いており、その動きのスムーズさに驚かされる。テレビで普段見ているアニメーションと比較しても、まったく遜色のない仕上がりだ。この画面は強制スクロールで横に流れ、その中をマウスでクリックするとイベントが起きる仕掛けになっている。イベントが用意されているところにマウスのポイントが触れると点滅するようになっているので、誰でも簡単に楽しめるはず。アニメーションのなめらかさ、発想のおもしろさなど、現在のCD-Iタイトルの中でトップクラスに入る作品だ。発売日未定／5800円／JIM

（注4）『コズミック・オズモ』や『リビング・ブック』の画面には、これといったヒントはないのだが、妙に「気になる」部分がある。それは壁にかけてある絵であったり、部屋の隅に置いてある植物だったりするのだが、「ここはヘンだな」と思ったところには必ず何かが隠されている。心理学的に研究されている、というほど仰々しいものではないのだろうが、グラフィック的にも演出的にもじつによく考えられたソフトだということは間違いない。

**●メカニック大図解9コンピューター**

スーパーコンピュータからバーチャル・リアリティーという幅広い電子メディアを、わかりやすい図解とテキストで解説した「子供の絵本」。イアン・グレアム／福武書店

**●コンピュータ新人類の研究**

精神医の著者がハッカー少年、プログラマー、パソコン企業の人々との面接をまとめたヒューマンレポート。第18回大宅壮一ノンフィクション賞受賞。野田正彰／文藝春秋

**●パソコン少年のコスモロジー**

パソコン少年のフィールドワークを通して、電子メディア時代を社会学的に分析。後半部ではもう1歩踏み込み、情報社会の側面を多角的に考察する。奥野卓司／筑摩書房

**●1と0の世界**

「はじめて出会うコンピュータ科学」シリーズの1冊目。ター君とアキちゃんの冒険を描く絵本だが、その背景は2進法から、論理回路までと実に奥深い。文・徳田雄洋、絵・村井宗二／岩波書店

**■TIME:DESERT STORM**
重大な事件が起こった時に発行される特別編集版のTIMEがMacintosh用ＣＤ－ＲＯＭとして発売された。第1弾として昨年の湾岸戦争をレポート。戦争が続いた8週間の特派員レポート、関係者の声、写真といったデータを日時別に参照することが可能となっている。
発売中／6000円／Warner new media

**■スミソニアンの秘宝**
スミソニアン博物館といえばアメリカでも有数の美術館として世界的に知られている。そこに収められている文化的遺産の中から150点を鑑賞できるようにしたＣＤ－Ｉタイトル。単なる情報の参照ではなく、館内を歩き回る感覚で情報に触れることができたり、ガイドの機能まであるのが特徴だ。近日発売／価格未定／ＪＩＭ

# データベース

**DATA B**

## 検索する情報は、無機質なものでもよかった。今、情報そのものが演出され、個性として放たれている。まるで検索してと言わんばかりに。

文・和都卓人

### 博物学から百科事典までと幅広く扱う、最もCD-ROMらしいジャンル「図鑑」

昨今の博物学ブームも一段落した感があるとはいえ、架空の動物を集めた書物なるモノまで刊行されてしまうなど、いまだ衰えをみせていない。百科事典や図鑑は、分からないことにぶつかった時にそれを調べるために開くのはもちろんのこと、目的もなくただページをめくって眺めながら、そこに現われる未知のものや事柄と出会うのもひとつの楽しみ方である。たとえ、それが実在する（あるいは実在した）ものであってもそうでなくても、面白いものには違いないということだ。

ジャンルとしての「図鑑」は、人間の知識欲を満たすことが目的である。したがってその知識（情報）がCD-ROMの形態で提供されるようになっても、データの集積という意味から捉えれば、検索の機能を除いて、基本的にペーパーメディアと大差ないといっていいだろう。

さて、パーソナルコンピュータの外部記憶装置としてCD-ROMが注目され、周辺機器あるいは内蔵の形で利用されるようになったのはここ数年のことである。最初は、CD-ROMを単なる大容量の記憶装置、兼CDオーディオ再生装置として利用することが中心だった。たとえば、岩波書店の国語辞典である『広辞苑』や、三修社の『CD Word』のような8カ国語対応のいわゆるマルチリンガル辞書とワードプロセッサの組み合わせという、コンピュータの機能を使って自由に単語を検索できる文字データベースとしての利用が中心だった。これは画像データの共通フォーマットが決まっていなかったことや、映像と音の同期再生、自然画の再現が難しかったからだ。ちなみに、この流れはいまでも『電子ブック』として受け継がれており（注1）、ソニーのデータディスクマンなどがその代表格となっている。

（注1）ソニーのデータディスクマンで利用するEB（Electronic Book）と呼ばれるキャディに収まった、8cmCD-ROMのこと。特に辞書類が充実しており、なおかつ低価格でメディアが扱いやすい点が特徴となっている。

### ペーパーメディアからマルチメディアへ

マッキントッシュやIBM-PC、FM TOWNSといったCD-ROMを利用できるパーソナルコンピュータが普及するにつれて、映像や音楽、コンピュータ、ハイテクノロジーなどのメディアを扱う雑誌社が、ペーパーメディアでは不可能な新しい表現を求めて、CD-ROMベースの電子雑誌を創刊するようになった。

昨年クォリティの高いCD-ROMをリリースしたのが、コンピュータを使ったグラフィックデザイン系の雑誌「VERBUM」誌の『VERBUM INTERACTIVE』だ。ビデオデジタイズした動画とサンプリングした音声を再生することで、TED2などのカンファレンスのレポートやアニメーション制作の記事、あるいはマッキントッシュ用のモデリングツールやレンダリングツールなどのデモ版の収録など、誌上では表現できない部分を2枚組のCD-ROMに封じ込めている。（注2）最近ではFigment Interactive Designが『Alice in BlendoLand』というデジタルアート集

（注2）このCD-ROMソフトに収録されている音楽は、なんと普通のCDデッキでも再生することができる。ちょっと裏技的だが、持っている人はぜひ試してみて欲しい。

**■VERBUM INTERACTIVE**
雑誌をベースにしたマルチメディアタイトル。Verbum RoundTableと呼ばれる座談会では画面上の人物をクリックすれば、話題にのぼっている質問に、その人物が動画と音声で応えるといった気のきいた構成になっている。荒削りな作りながら、今後が期待できるマッキントッシュ用ＣＤ－ＲＯＭだ。発売中／13000円／VERBUM

**■F－1グランプリ　データブック**
あのF－1グランプリのすべてを知ることができるCD－Iのデータベース。各チームのマシン、そしてそのエンジンの音やドライバーの詳細なデータなどが、この1本にすべて網羅されている。ポータブルCD－Iが発売されたら、鈴鹿サーキットまで持っていくといいかもしれない。5月発売予定／6800円（込）／JIM

**■ミッション：ザ・ムーン**
1920年代の液体燃料ロケットの打ち上げからアポロ計画までを、当時のニュースやナレーションを交えて解説するLD－Vタイトル。3大ネットワークのABCの報道スタッフが制作したため、ジャーナリスティックな切り口が特徴となっている。ドキュメンタリーとして資料的な価値も高い。発売中／57000円／パイオニアLDC

**■ルーブル美術館**
フランスのルーブル美術館に収納されている絵画や彫刻を静止画として取り込んだ画像データを検索、ランダムに参照することができるほか、重要な作品のビデオクリップを見ることもできるLD－Vタイトル。18000枚にもおよぶ画像データは圧巻以外なにものでもない。レーザーディスクの非常に鮮明なアナログ画像は、こういった美術品などを紹介するデータベースには欠くことができない環境を提供してくれる。今後のマルチメディアでは、このレーザーディスクの画質が基準になっていくことは間違いない。事実、CD－IやDVIなどの圧縮動画の画質の目安として、このレーザーディスクのクォリティが比較の対象にあがっており、いかにこのメディアが意識されているかがよく分かる。人間が美しいものを見たいという欲求は、非常に根源的なものだと言えるだろう。それをすでに満たすことに成功しているレーザーディスクのクォリティは、今後のデータベースというジャンルを含むマルチメディアの環境に、大きな指標を残してくれる存在である。発売中／50000円／パイオニアLDC

も出している。また、バーチャル・リアリティやサイバーカルチャーといった最先端の話題を拾っているアメリカのカルト雑誌「MONDO2000」誌もCD－ROMで『Beyond Cyberpunk』を出版するというから、面白さではこの分野が一番かもしれない。

## ハイクォリティの自然画なら LDとCD－Iにおまかせ

グラフィックに比重が置かれる図鑑や美術全集では、自然画の表示機能が最も重要なポイントとなる。JPEGやMPEG（注3）と呼ばれる画像圧縮の手法が一般的でない今、最も多くの自然画をあつかえるのが、レーザーディスク（LD）を使ったLD－VとLD－ROMだ。

LD－Vのタイトル『ルーブル美術館』は、LD上にコンピュータのプログラムを持たない方式を利用して、18000枚という驚異的な数の絵画情報を検索、表示するものである。LD－ROMは、LD上にコンピュータのプログラムを一緒に収録したものだ。本格的な衛星放送が始まっていないとはいうものの、シャープから家庭向けのハイビジョンテレビ（注4）が発売され、徐々にだが従来のテレビに代わるハードとして進化しているHDTVであるが、ハイビジョン対応のLDをパーソナルコンピュータでコントロールするという未来のシナリオが描けるほど、LDは期待の大きいメディアといえる。

一方、パーソナルコンピュータのグラフィックの表現能力が向上したことで、CD－ROMの持つ意味も大きく変わってきた。図鑑や百科事典のCD－ROM版では、テキスト（文字）、画像、あるいはPCMの音声データが使われる。ところが、パーソナルコンピュータでCD－ROMを扱おうとすると、プラットフォームと価格の問題に突き当たる。パーソナルコンピュータでは、オペレーティングシステムひとつとってみても「MS－DOS」「Microsoft」「Windows3.0」というように共通のプラットフォームを持たせようとしているが、実際は、機種などのハードウ

（注3）画像データの圧縮・展開の手法。一般に画像は文字に比べて情報量が膨大になる。そこでコンピュータで画像処理を行なったり、画像データをディスクなどの補助記憶装置に格納する際にその情報を圧縮・復元することで効率を上げることが考えられた。JPEGは静止画について、MPEGは動画についての圧縮・復元の方式であり、国際標準規格化が進んでいる。

（注4）ハイビジョンはNHKが開発した次世代のテレビのフォーマット。従来のテレビの走査線が525本であるのに対し、ハイビジョンは1125本もの走査線を誇る。純粋に今までのテレビの2倍以上も鮮明な画質が得られ、医療関係の教育などの娯楽とは違うジャンルからも注目されている。

**■日本の蝶**
日本に棲息している蝶を調べたければ、このソフトがオススメ。名前や形、分布している地域だけではなく、どんな羽の色だったか、どんな模様だったか、といった漠然とした情報でも目当ての蝶を検索することができる。標本を列挙する解説図鑑ではなく、生きた蝶の生態までを画像で見ることができる。発売中／28000円／富士通

**●VERBUM**
パーソナルコンピュータ・エステティックスをうたうデザイン雑誌。マックのCD－ROMタイトル『Verbum Interactive』を送り出すなど、新しいメディアに対する意識は高い。VERBUM

**●MONDO2000**
サイバーカルチャーマガジンとして、バーチャル・リアリティやミュージック、ハッカー、サイバーパンクまであらゆるメディア、分野の面白そうな話題に満ちているのが特徴。MONDO2000

**●編集工学入門**
出版分野とコンピュータが出会う時代における編集者の心掛け、さらに編集部の組織のしかたを示した本。さらにニューメディアの観点から、今後の出版業のあり方を提案している。柚口篤／アスキー

**●データベース発想法**
データベースソフトや商用データベースの利用法を解説。ビジネス分野の中での発想ツールとして、いかにうまく使いこなすかを具体例を挙げながら示している。藤沢秀一／毎日コミュニケーションズ

**■レタス・クッキング**
1500もの料理データが格納されている「万能料理データベース」。これがひとつ家庭にあれば、当分は献立に頭をひねることはなくなるはず。魚や肉といった主材料から料理を検索することができ、もちろんカロリー計算も完璧にこなす。CD－ROMを純粋に家庭に応用したソフト。発売中／8000円／SSコミュニケーションズ

PIONEER

# それは、彼女が僕に見せた、はじめての涙だった。

ニュー・シネマ・パラダイス

ふたりで映画を観るなんて、何か月ぶりのことだろうか。突然の冷たい雨をやり過ごすつもりで入った、ニュー・シネマ・パラダイス。
僕たちが恋人同士でいられた3年半。映画や音楽の趣味もまるっきり合わなかったけれど、それなりに楽しくやってこれたじゃないか。
スクリーンでは、主人公が生まれ故郷に別離を告げていた。果たせなかった彼女との数々の約束が僕の頭をよぎる。
映画はラストシーンを迎えた。そっと横を見ると、気の強い彼女があふれんばかりの涙を見せていたのだ。
初めて見た彼女の泣き顔。涙をぬぐう細い指。スクリーンにはいくつものキスシーンが映し出されてゆく。
そして僕たちの心の中には、ふたりのキスシーンが現われては消えていった。

美し過ぎる思い出は、
美しい色と音で楽しみたい。

## LaserDisc®

**あなたのドラマチックな生活体験は、カタログから始まる。**
パイオニアレーザーディスクについて、もっと詳しく知りたい方は、ハガキに製品名(CLD-737等)・住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号パイオニアカタログセンター ゲームⓟL-4係へ。

**両面連続再生&8bitデジタルメモリー搭載の、高性能・多機能フルコンパチブルプレーヤー**
●デジタルビデオプロセッシングシステムにより、水平解像度425本、映像S/N50dBの高画質を実現。●新開発ハイスピードαターンメカニズムによる、素早い両面連続再生機能 ●NEWビットストリームTwin1bitD/Aコンバーターにより、キレと深みのある高音質を実現 ●AVセパレート基板 ●ソフトピクチャー&シアターモード機能 ●8bitデジタルメモリー ●ジョグ&シャトルダイヤル付自照式リモコン ●コンピュプログラム・エディット

コンパチブル レーザーディスクプレーヤー
**CLD-737**
標準価格125,000円(税別) NEW ジョグ&シャトルダイヤル付自照式リモコン付属

**あの名場面をずっとそばにおいておきたいから、ムービーLDソフト**

ニュー・シネマ・パラダイス
PILF-7055
発売元:ヘラルド・エース
¥5,700(税抜)

ゴースト/ニューヨークの幻
PILF-1309
パラマウント
発売元:パイオニアLDC㈱
¥7,300(税抜)
©1990 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.

ターミネーター2
PILF-1375
発売元:パイオニアLDC㈱
¥5,700(税抜)

プリティ・ウーマン
PILF-1301
発売元:パイオニアLDC㈱
¥5,800(税抜)
©TOUCHSTONE PICTURES

ミザリー
PILF-7115
発売元:日本ヘラルド
¥4,700(税抜)

● LaserDiscレーザーディスクはパイオニアの登録商標です。● SRマークの製品はパイオニアの統一システムリモコン対応です。● CXはCBSの商標です。● パイオニアショールームへどうぞ☞東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。

時代は、レーザーディスク。
このマークは、レーザーディスクの統一マークです。

音と光の未来をひらく パイオニア株式会社

**今夜のメニュー選びから料理法までを教えてくれる。明日のお弁当?勿論OK。**
**ビジネスユースの情報から、学習、ホビー、家庭生活まで。美しいビジュアルも一緒になって、検索するのも楽しみのうち。**
**あとは、もっと気軽なマシンの登場を待つばかり。**

DATA BASE

**■日本の唱歌**
日本で古くから愛唱されてきた歌を、誰もが心のそこで記憶している風景とオーバーラップさせながら再現するＦＭ ＴＯＷＮＳのソフト。その歌の作者、関連する場所などを紹介、解説してくれるモードもあるので、あの懐かしい歌のすべてが知りたいという人にはオススメ。発売中／5800円／東芝ＥＭＩ

**■文京文学館**
夏目漱石や与謝野晶子など、近代の文豪たちを一挙に知ることができるＬＤ・Ｖのデータベース。マックの『ハイパーカード』で制御されており、知りたい文豪の住んでいた家から作品に関連した事柄までを詳しく知ることができる。ユーモアあふれたつくりになっており、飽きさせない構成。発売中／150000円／パイオニアＬＤＣ

**●Scanning & Image Processing**
マック上での画像データベースの作り方の解説書。画像データの扱い方、スキャニング、データの圧縮方法など、図解入りでわかりやすい。GEODESIC／ＨＢＪ出版局

**●オンライン・データベース実践活用ガイド**
オンライン・データベースのビジネス利用法を初歩から解説。利用者の立場で有用な情報を掲載。国内外の主要データベースの日本代理店一覧表付き。杉山勝行／アスキー

**●電子ブックで遊ぶ本**
印刷とＣＤ-ＲＯＭの２つが結びついて登場した「電子ブック」。この本では、ビジネスや趣味での活用アイデアを掲載。コミックもはさまれていて読みやすい。電子ブック倶楽部編／メディア　パル

エアや併用するソフトウェアに依存する部分があって、うまく動かないことがある。同様にソフトウェアの操作の面でも統一が取れていない。IBM-PCやFM TOWNSで「Microsoft Windows3.0 Multimedia Extentions」、マッキントッシュで「クイックタイム」がサポートされたとはいっても、機能を十分発揮するシステムとなると、価格の面でまだパーソナルな環境とは言い難い。

たとえば、デスクトップタイプのパソコンでは、ポータビリティとスペースの壁に突き当たる。（注5）FM TOWNSのタイトル『レタスクッキング』と『おしゃれクッキングI・II』は、CD-ROM版のクッキングブックだ。『レタスクッキング』は料理雑誌の『レタスクラブ』をもとに、その日の材料や調理法などから、お勧めの献立を教えてくれるというもの。『おしゃれクッキングI・II』では約800種類の料理から料理の名称やカロリー、弁当のおかずといった項目で検索できるものだ。実際に操作してみれば分かるように、操作も簡単で、デジタイズした料理も美しい。料理教室などで生徒に見せるためにはもってこいのタイトルには違いない。メイクアップの基本を教える『おしゃれ倶楽部』も同様だ。

これらの便利なタイトルがデスクトップパソコンを置けるような大きな机の上から、キッチンや化粧台など、日常の活躍の場に手軽に移動することができるようになれば、真にパソコンは、本当に必要な「家電製品」へとステップアップするのだろう。すでに各社のパソコンから、その兆候が現れはじめている。

CD-ROMを標準で装備したパーソナルコンピュータであるFM TOWNSには、さすがに富士通が力を入れているだけあって『日本の蝶』や『日本の唱歌』といった最も「図鑑」らしいタイトルが数多く揃っている。毎月1本以上といったハイペースでなにがしかの「図鑑」が出ているのはFM TOWNSくらいだろう。とくにデータベースとしての意味合いの強い「図鑑」の分野では期待できるマシンだ。今後は、操作の統一やCD-ROMらしい検索機能を備えたタイトルがもっと登場してくるはずである。

さて、操作の統一と自然画の表示に関して一日の長があるのがCD-Iだ。ヨーロッパのディズニーランド『ユーロ・ディズニー』では、CD-Iの規格を決めたフィリップスがスポンサーになり、『ビデオポリス』と呼ばれるアトラクションをCD-IとLD、HDTVで演出しているというニュースが伝わってきた。LDとHDTVが家庭に入り込むのはしばらく先のことになるだろうが、「データベース」のジャンルにおいて家電であるCD-Iプレイヤーがどのぐらい活躍するのかが注目されるだろう。今後も知識欲を満たしてくれるCD-ROMの「図鑑」が出てくることを期待してもいいのではないだろうか。

（注5）現在発売されているパソコンは、ポータブルタイプ（一般的にはノートブック）とワークステーションといっても過言ではないほど大きなタイプとの2つに分かれつつある。マッキントッシュを例にとってみれば、昨年末にリリースされた新型機種は、ノートタイプの「パワーブック」と、シリーズ最高速を誇る巨大なマシン「クアドラ」であった。デスクトップタイプと呼ばれるパソコンがどんどん大きくなっていくのは、家があまり大きくない人たちにとっては嬉しくないことだといえる。

**■おばあちゃんの知恵袋**
「バーチャルおばあちゃん」とでもいうべき、異色のＦＭ ＴＯＷＮＳソフト。要するにおばあちゃんしか知らないような日常のちょっとした「生活の知恵」をまとめたデータベースソフトなのだ。かわいい（?）人形のおばあちゃんが実写で登場し、次々と「知恵」を授けてくれる。発売中／8000円／ぎょうせい

**■BIKE HISTORY OF JAPAN**
バイク好きならばたまらないＣＤ-Ｉタイトルが、このソフト。貴重なビンテージ・バイクから最新のバイクに至るまで、実に様々なバイクのデータ（歴史）がこの１本に満載されている。バイクにこれから乗ってみたい、もっとバイクのことが知りたいという人にオススメのタイトル。近日発売／価格未定／ＪＩＭ

# パッケージとして供給されているマルチメディアが、ネットワークを通して巨大な情報宇宙の世界とつながる

**武邑光裕** *Mitsuhiro Takemura* ——構成・インタビュー　富沢昭仁

## マルチメディアの一番重要な要素とは、時間をどう扱っていくかということ

今、マルチメディアと呼ばれているものは多分に大きな誤解がある。まず、なにがマルチなのかということが根底的に整理されていない。メディアというものは常に複数存在してきたものであって、部分的なメディア同士は、今まで決して融合することがなかった。その、複数の異なった情報スタイルを統合的に扱うことができるのが、本来の意味でのマルチメディアではないでしょうか。

メディアは今まで一元的な時間の層しか持っておらず、たとえば映画館へ行くときなど、僕らは8時から始まる映画に遅れてしまえば最初の数分間は見のがしてしまうことになる。一面的な単層の時間の中では、僕らがそれに合わせなければならなかった。

しかし、人間自体は常に複数の時間を生きていて、食事をしながらも昨日の出来事を思い出したり、明日どこへ行くのかなんてことを考えたりもできる。実に複合的な時間処理を、人間は行なっているわけですね。そうして、その〈3次元時間処理〉いわゆるマルチタイム・リアリティ（注1）を可能にしてしまうのが、マルチメディアということになる。

だから今は、コンピュータという形そのものが大きく変貌してゆく過程にあるが、一方ではまったくこれはコンピュータではなくなっていくのではないでしょうか？　なぜかというと、いまのコンピュータは大衆的利便性といった領域で、非常に精度が低いから。したがって、コンピュータというベクトルでマルチメディアを考えるのではなく、あらゆるベクトルから考えなければならないということになる。それはテレビからでもビデオからでもいいんです。

ビデオがなぜ世界戦略的な商材として売れたかというと、パッケージメディアとしてソフトが形になっていたから。映画が銀幕の中だけでなく、テレビがブラウン管の中だけでなく、物質的な根拠をもってパッケージとして存在した。それは持っていさえすれば、いついかなる時でも観ることができる。

そうすると、時間が単層から多少は複層化していったことになる。ただし、これはまだ3次元までいってないんです。2次元的なひろがりを持っただけ。

では、この先どうなるのか？

本質的にマルチメディアを追いかけてゆくと、多分にその2次的、3次的処理加工…つまりエディット可能な元素材といったものだけが必要であって、テレビ局側なりでプログラムを送り出すサプライヤーの存在が必要なくなっていくだろうと。

で、そういうソフトウェアの方向性を見ていくと、今後はメディア・インテグレーション（注2）であると同時に、ハイタイム（ハイパーメディアとタイムベースドデータの融合）という概念を取り入れた、極めてスリリングなソフトウェアがどんどん出てくる可能性がある。つまり、ここがマルチメディアの一番重要な要素。時間をどう扱っていくかということです。

するとマルチメディアの未来は、何と一緒になることで道が開けるかっていうと、はっきり言ってしまえば「テレビ電話と一緒になること」なんです。例えば将来的に、今のダイヤルQ2なんかで使っているファイバー・オプティックのデジタルスイッチャー（注3）をインハウスで所有して、情報データベースがインプリントされて、それをかなり高帯域の、しかも圧縮技術のかなり進んだ段階で、各家庭のテレビ電話からコード入力して、引っ張って来て、中間媒体に一度記録させてしまい、好きなときに観たりすることができると。

こういった様な事態が、ある意味でインタラクティブTVとか、いろんな

（注1）マルチメディア環境の中で主張されている、複数の時間軸を並列に処理したり、X・Y・Z軸の空間概念と時間軸とを自由に組み替えたりすることを可能にさせるための論理。

（注2）アップル社が提唱する、メディア内における情報環境の統合化。その核となるのが『クイックタイム』で、これはデータ展開が時間軸に関係するような動的メディア（音・動画など）を、アプリケーションレベルで統合的にリンク、エディットさせることのできる、次世代のソフト。

ものの可能性を見いだしている。つまり、こうした方向性はすべて通信にシフトしているわけです。

## 90年代のうちには、国際的なテレコムネットワークの標準化が起こるはず

アメリカにはデジサイファーというデジタル動画像圧縮技術があり、日本にもGCテクノロジーという動画像の圧縮技術があります。いま僕らがある種の動画像を扱ってゆく、あるいは時間軸を持ったデータを扱ってゆくということになると、この圧縮技術というのは非常に重要になってきます。テレビ電話のモティベーション（動機づけ）の中で、もっとも重要になってくるのが、その動画像の圧縮技術だから。

現在は、ISDN（注4）などの電話回線がコンピューティングの環境を結び、獲得した宇宙が拡張したことによって、いろんな情報の帯域に沿った、ネットワーク環境が少しづつ実現してきました。

そして近い将来、実はここに映像系も入ってくるだろうと。これはもう目前に迫っていること。そのためにも圧縮技術といったものが、すべてのカギを握るんです。

今後、マルチメディアというものは完全に「エンターテインメント・エンジン」になる。そこまで行かないと、マルチメディアが持っている大衆的浸透性や、コンシューマー・エレクトロニクスにおける大きな商材としての成育は難しい。しかし、ポテンシャルやテンションという点では、圧倒的に現状のエンターテインメント環境を飲み込み、集合し、それらを越えていくべきひとつのスタンスというものを持っているんです。

おそらく90年代のうちには、国際的なテレコムネットワークの標準化といったものが起こるでしょう。これは起こらざるを得ない。ただし、東京やアメリカ、ヨーロッパっていう地域格差には「時差」があります。でも、この時差さえも、複層化された時間の制御によって打ち消すことができるんです。

人間が持っている時間層、空間層といったものと、情報がどのようにフィットできるか…。

巨大な情報宇宙がデータベースの中に存在するという時代を迎えると、我われはそこにおけるリアリティと、現実の生活文化の基盤にあるリアリティといったものを、コンバインしながら、ハイブリッドになりながら、生きていく環境が生まれるのです。

（注3）複数の電話回線などを振り分ける機械。光ファイバーを使用しているので、非常に速く、そして正確に情報を伝達することができる。

（注4）Integrated Services Digital Networkの略称。テキスト、音声、映像などの情報を総合的に提供することのできる、総合デジタル通信網。さらに、従来のISDNの100倍近い伝送容量を持つ「B-ISDN」も間もなくサービス開始の予定。

**たけむらみつひろプロフィール**
1954年東京生まれ。日本大学芸術学部卒、日本大学芸術研究所修了。現在は日本大学芸術学部専任講師。ニューヨークにおけるサイバー・パンク〜ハウスカルチャーを追及し、バーチャル・リアリティやハイテクノロジー・エンターテインメントに関しての研究でも知られている。

**●サイバーメディアの銀河系**
コンピュータグラフィックスからアンダーグラウンド、そしてB級映画までの先鋭的なイメージを持つ視覚ジャンルを、著者独特の語り口で解説。武邑光裕／フィルム・アート社

**●Inter Communication**
メディアを通して現われる「コミュニケーション」という問題を、アート、コンピュータ、舞台芸術などの様々な角度から捕えている雑誌。武邑氏は編集委員として参加している。NTT出版

●ナリッジ・ナビゲーター（アップルコンピュータ）

# CD-I HARDWARE CATALOGUE

## フィリップス

### 黒いスタイリングを持つCD-Iマシンのフラッグシップ的存在

数あるCD－Iハードの中で、このフィリップスのマシンだけが一番最初にスタイリングが決定されていた。そのため、現在ソニーのポータブルと並んでもっとも有名なハードだと言ってもいいだろう。

デッキ本体の操作系がかなり省略されており、取付けられているボタンなども非常に少ない。これはソフトを立ちあげた時にテレビに映る「操作パネル」で、デッキ側の操作が行なえるためだ。14万円という低価格で、4月下旬に発売予定。（3月末現在）

■ソニーに続いて、フィリップスでもポータブルタイプのCD－Iを開発している。写真はもちろん開発中のモックアップで、いつ発売されるかといった詳細情報は、現在の時点では発表されていない。プラチナ・ゴールドのボディカラーが美しく、機能以外のこういったスタイリングの上品さが、外国の機械が持つ雰囲気を感じさせる。

## ソニー

### 今までにつちかった軽量・小型化の技術を結集させた、ソニー版CD-I

カセット、音楽CD、そして8㎜ビデオなどで磨きあげたソニーの「ポータブル技術」。精巧なマシンを手のひらサイズにまで〈圧縮〉してしまうソニーのお家芸が、このCD－Iでも発揮されている。実際にそのスタイリングは、どこか液晶テレビ付きの8㎜ビデオデッキを思わせる。数年前から発表されていたが、昨年の10月、幕張メッセで開催された「エレクトロニクス・ショー」で、写真のデザインに変更された。発売は今年の4月に予定されていたが、急遽延期されてしまった。

自宅でマルチメディアを楽しめるというウワサのマシン『CD－I』。この期待のニューハードが、4月下旬にはリリースされそうだ。映像、音楽、そしてテキストなどのすべてを複合的に操り、そして楽しむことができるこのハードは、何十万円もするコンピュータでしかできなかったエンターテインメント環境を、アッという間に家庭に持ち込むことができるハードとして、昨年から発売が期待されてきた。

ゲーム、データベースソフト、そして新しいスタイルを持った音楽用パッケージ。今までこれらのソフトは、CDデッキや家庭用ゲーム機などの専用ハードでしか再生することができなかった。しかし、この『CD－I』は、それらすべてのジャンルをまとめて体内に吸収し、一つのジャンルだけを徹底的に楽しませてくれたり、2つ以上のメディアを（例えば映像と音楽を組み合わせて）まったく新しいカタチ、すなわちマルチメディア・ソフトとして、自宅のテレビに映しだしてくれるのである。

現在CD－Iは、フィリップス社を筆頭として各社が開発・販売を進行させている。このハードがどのように普及するか、興味は尽きない。

※記事の内容は92年3月25日現在での各社の発表資料をもとに構成しています。発表時期、商品企画等の詳細については変更になる可能性がありますので予めご了承ください。

## 京セラ

### 液晶モニターを外部に取付けるタイプの京セラ版「ポータブル」

昨年の「エレクトロニクス・ショー」で展示されて話題になった、京セラのポータブルタイプCD－I。おもしろいのはモニターが付属しておらず、外部に液晶モニターを取付けて使用するタイプになっていること。もちろん既存のテレビに接続して使用することもできる。本体の中身はソニーのOEM商品ということなので、性能的にはあまり変わらない。ソニーがCD－Iの発売を延期したため、この京セラが発表していたポータブルCD－Iも、発売が延期されるようだ。

## ヤマハ

### 音楽シーンで蓄積した技術を生かす。これがヤマハ流のマルチメディア

CD－Iのハードを、音楽やバイクなどのジャンルで活躍しているメーカー「ヤマハ」が開発しているというのは少し意外な感じがすると思うが、この会社が今までにつちかった電子楽器やカセットデッキなどの音楽シーンでの電子技術のことを考えれば、決して不思議だとはいえないだろう。現在はまだ開発中ということなので、発売日の見通しはたっていない。フィリップス、ポニーキャニオンと共に、CD－Iのソフト制作・販売会社を設立するなど、活発な動きも見せている。

## パナソニック（松下電器）

### パナソニック印のCD－Iは、コンパクトデッキの形をした家電の顔を持つコンピュータ。

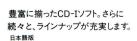
パナソニック・ブランドで知られる松下電器が、現在CD－Iのハードを開発中である。もともとCD－Iはジャンルとしては「家電」の部類に入り、決してコンピュータの印象を持たない。そういった意味では、家電にこだわり続けてきた「松下」の作るCD－Iが、このハード全体のコンセプトを考えていくうえで、かなり重要になっていくだろう。松下のCD－Iは、写真のようにコンパクトなデッキサイズになっており、近い将来、ミニ・コンポの一部になる予感すら感じさせてくれる。

# PHILIPS

たとえば、ディスクが美術館。

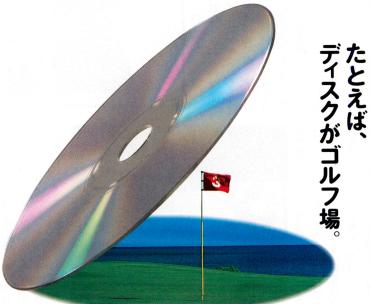
たとえば、ディスクがゴルフ場。

豊富に揃ったCD-Iソフト。さらに続々と、ラインナップが充実します。

**日本語版**

- ●太陽を刈り取る人：フィンセント・ファン・ゴッホ
- ●あいうえお
- ●ぬりえあそび1
- ●ぬりえあそび2
- ●斉藤由貴「ANNIVERSARY」

**オリジナル英語版（日本語解説書付）**

- ●スミソニアンの秘宝
- ●タイム－ライフPHOTOGRAPHY
- ●太陽を刈り取る人：フィンセント・ファン・ゴッホ
- ●フローレンスのルネッサンス
- ●フランスの印象派
- ●印象派の世界
- ●ルネッサンス2
- ●セサミストリート 数字遊び
- ●セサミストリート 文字遊び
- ●アニメーション・ジュークボックス
- ●マザー・グース かくし絵
- ●マザー・グース ライムズ・トゥ・カラー
- ●あざらしサンディーのサーカス大冒険
- ●BRER RABIT AND WONDERFUL TAR BOY
- ●ぬりえあそび1
- ●ぬりえあそび2
- ●ラクダのこぶはなぜできた
- ●サイの皮膚はどうできた
- ●裸の王様
- ●ストーリー・マシン，スタードリームズ
- ●ストーリー・マシン，マジックテイルズ
- ●ルイ・アームストロング「アメリカン・ソングブック」
- ●ルチアーノ・パバロッティ「オー・ソレ・ミオ」
- ●バトルシップ
- ●パーム・スプリングス・オープン
- ●ピンボール
- ●コネクト・フォー
- ●テキスト・タイル
- ●ディフェンダー・オブ・ザ・クラウン

●…趣味・教養 ●…子供用 ●…音楽
●…エンターテイメント＆ゲーム

## これがCDのマルチメディア進化、CD-I。

それは音のみならず、映像と文字、そして写真までもコンパクトディスクにおさめた、CDの進化です。CD-IのI（アイ）は、インタラクティブ＝対話性。つまりCD-Iは人の意思にこたえる知能を備えた、まったく新しい家庭用メディア。遊ぶ、学ぶ、調べる、鑑賞するをはじめ、ディスクの中から現れるあらゆるカルチャー＆エンターテイメント…たとえば美術館も、たとえばゴルフ場も、あなたが主役となってイマジネイティブな【体験】を楽しむことができるのです。**CDのオリジネーター フィリップスから、世界統一規格で、いよいよ登場。**

お手持ちのテレビにつないで楽しめます。

CD-Iプレーヤー
**CDI-205**
4月25日発売
標準価格140,000円（税別）

CDI-205をお買い上げの方に、臨場感あふれるゴルフシミュレーションソフト「パーム・スプリング・オープン」をプレゼント。

**ただいま、CD-Iデモンストレーション実施中。お近くのViewSpotへ、どうぞ。**

ViewSpot設置店 ●関東：三越本店、ウェーブ池袋、第一家電本店、第一家電DAC柏、第一家電DAC学園都市、第一家電エーブル川越、丸井新宿店、丸井池袋店、丸井渋谷店、丸井上野店、丸井川口店、丸井草加店、ロフト渋谷、紀伊國屋新宿本店、ヤマギワ本店、ヤマギワ横浜店、日進、ムラウチ●関西：上新電機ディスクピア日本橋店、上新電機ディスクピア三の宮店 ●中国：ダイイチ本店●北海道：三越札幌店、そうご電器YES、大阪屋 他

**Philips Consumer Electronics**

●カタログご希望の方は、住所・氏名・電話番号・年齢・職業をご記入のうえ、〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-11-9フィリップスCE国内営業本部 GP係まで。
●お電話でのお問い合わせは、フィリップスコンシューマーサービスまで。フリーダイヤル0120-468215

由貴ちゃんの魅力いっぱい
詩情あふれる現代のファンタジー

## 斉藤由貴『ANNIVERSARY』

多方面で活躍するアーティスト・斉藤由貴。これは従来のメディアがあらわせなかった彼女の世界を、音楽、イラスト、朗読の融合によって表現したソフトだ。冒頭のドールハウスからあなたが自ら入口を探し出すと、クリスマス、バレンタイン、バースデイ、卒業をテーマにした4つの絵物語がはじまる。彼女の独特の雰囲気を持つナレーションと歌、そして実力派のイラストレーターたちの手により、心暖まる幻想の世界が織りなされる。4月下旬発売予定／5800円（込）／JIM

# CD-I SOFTWARE CATALOGUE

美術館を訪れるように
ゆったりと楽しめる芸術ソフト

## 太陽を刈り取る人 ―フィンセント ファン ゴッホ―

ゴッホの生涯とその作品295点を紹介するソフト。彼の写真や、当時の時代背景、音楽、ほかの画家の作品などを交えて立体的な構成でつくられている。彼が風景を描いた場所を実際の写真と比較しながら見たり、あるいはデータベースとしての使い方も可能だ。また「ミュージックギャラリー」というメニューを選べば、ゴッホと同時代に活躍したビゼー、ドビュッシーといった作曲家の曲を聞きながら、優雅な気分で絵画観賞にひたれる。4月下旬発売予定／8500円（込）／JIM

そよぐ風を感じるほどの臨場感
これならスイングもバッチリ！

## ゴルフゲーム パーム・スプリングス オープン

名門ゴルフコースを、そのまま実写で取り込んだ超リアルなゴルフゲーム。プレイヤーももちろん実写でなめらかに動く。ワンショットごとにアナウンサーの実況解説と観客の歓声まで再現される。ABCスポーツの協力でつくられているので、TV中継を実際に見ている気分で遊べるのだ。操作も簡単で、マウスのみを用いて、ボールを打つときの細かい設定を変えることができる。ホールは全部で18あり、4人まで同時プレイが可能。4月下旬発売予定／9800円（込）／JIM

画面上で思いのままに
クレヨンやペンキをあやつろう！

## ぬりえあそび1・2

川村万梨阿のナレーションで、幼い子供にも簡単に楽しめるよう配慮されたお絵描きソフト。あらかじめ用意された線画に色をつけたり、自分で絵を描いたりする。線画は「恐竜」や「働く人たち」などのジャンルに分けられる。道具はなかなか豊富で、3種類のクレヨン、虫めがね、丸や四角を描くツールなどが用意されている。色のパレットもかなり多彩。さらに完成した絵をパズルにすることもできる。BGM機能付き。4月下旬発売予定／1・2ともに5800円（込）／JIM

## 海戦ゲーム バトルシップ

戦闘海域にひそむ敵の戦艦を探し、撃沈していくゲーム。演出が凝っていて、艦砲射撃をすると画面左に発射シーンがうつしだされ、命中すれば敵艦の沈没シーンになる。発射音、怒涛のごとき波の音も雰囲気を盛り上げる。4月下旬発売／6500円（込）／J-M

## CD-I あいうえお

愉快なキャラクターと楽しいアニメの、対話型絵本。「あいうえおサーカス」「もじあそび」「ことばのひろば」の3つのパートで、遊びながら自然に言葉を覚えられる。4～6才向け。4月発売予定／6000円（込）／発売元・P-M・フレーベル館／販売元・ポニーキャニオン

## フィレンツェ ルネッサンス

フローレンスのルネッサンスについての歴史、芸術家とその作品について解説するデータベース・ソフト。当時の雰囲気がよく演出されている。3種類の方法（芸術家ごと、歴史、絵画／彫刻／建築）で検索可能。（写真は海外版）年内発売予定／価格未定／J-M

# CD-I SOFTWARE CATALOGUE

## PINBALL

単純明快！ リアルなサウンドと豪快なスピード感がうれしい

リアルなピンボールゲームが4種類の台で楽しめる。時計仕掛けのロボットをイメージした「サイバー」、第一次世界大戦の空中戦「ドッグファイト」、サーファーと水着ギャルがいるビーチの「スプリングブレイク」、原子の世界を描く「メルトダウン」の中から好きなピンボール台を選んでゲーム開始。プレイするとわかるが、とにかく玉が速い！ この過激なスピードに果たしてあなたはついてこられるだろうか!? 4月下旬発売予定／6800円（込）／J-M

## F-1グランプリデータブック

スピードに賭ける男たちの戦いを今、ふりかえる…

1987年から1991年までの5年間の、F-1グランプリの全チーム、マシン、エンジン、ドライバー、コースの詳細な情報を網羅したデータベースソフト。各コースの図やマシン、レーサーの写真が豊富に入っている。チーム名、ドライバー名、年代などをキーワードとした多彩な検索も可能だ。ポータブルプレイヤーに入れてサーキットに持っていけば、コンパクトなデータベースとして活躍してくれる。（左写真は制作中の素材です）5月発売予定／6800円（込）／J-M

## リチャード・スカリーの忙しい仲間たち

音楽と動画の見事なコンビネーションに思わず喝采

キッズ向けソフトの中でも、最高の出来といえる作品。まずプレイヤーはスカリー氏の描く街へと招待される。そこでは彼のキャラクターが生き生きと暮らしているのだ。図書館や消防署、花屋などに入ると、簡単なゲームに参加したり、ミュージカルを楽しんだりすることができる。作品全体を通してよく練られた構成になっているので、子供だけでなく大人もたっぷり楽しめる。姉妹作に『最高に楽しい仲間たち』がある。（写真は海外版）発売日未定／6800円（込）／J-M

## オー・ソレ・ミオ パバロッティ

イタリアのオペラ歌手パバロッティの歌う57曲を収録。彼のプロフィール、ディスコグラフィ、歌詞などを見られる。CD-Iレディーなので、音楽パートだけ通常のCDプレーヤーで再生できる。(写真は海外版)5月発売予定/4500円(込)/J-M

## ルイ・アームストロング AN AMERICAN SONGBOOK

CD-Iレディー規格の音楽ソフト。ルイ・アームストロングのほか、彼の業績や生涯をナレーションつきの美しい映像で紹介。歌詞やディスコグラフィも収録した、ファン必携のアイテムだ。(写真は海外版)5月発売予定/4500円(込)/J-M

## 中島みゆき『RECORD』

中島みゆきの魅力の全てを1枚のCD-Iに凝縮。彼女の世界を垣間見ることができる。デビューから現在までのディスコグラフィ、バイオグラフィ、全歌詞を収録。彼女にまつわるクイズ付き。(写真は制作用の素材です)年内発売予定/価格未定/J-M

# CD-I SOFTWARE CATALOGUE

## CLASSICAL JUKEBOX

ベートーベン、モーツァルト、チャイコフスキー、ドボルザークなど15人の偉大な作曲家の代表的な曲を、各作曲家のプロフィールやライナー・ノーツを見ながら聞ける。リラックスに最適のソフトだ。(写真は海外版)年内発売予定/価格未定/J-M

## BIKE HISTORY OF JAPAN

40年にわたるバイクの歴史をおさめたソフト。50年から90年までの代表的なバイクの名車100台を紹介する他、さらにさまざまなパーツを組み合わせて、好みのバイクを設計することもできる。(写真は開発中の画面)年内発売予定/価格未定/J-M

## ゴルゴ13『殺しのプレー』

さいとうたかを原作の傑作コミックが、デジタルコミックとして登場。これまでの物語の中から20のエピソードを収録。プレイヤー自らが物語に参加し、選択に応じてゴルゴ13と対決することができる。(写真は開発中の画面)年内発売予定/価格未定/J-M

## セサミストリート「もじあそび」

テレビでおなじみのセサミストリートのCD-I版。画面をクリックすることでビッグバード、アーニーなどの人気者といっしょにゲームをしたり、絵本を読んだりするという内容。第2弾は「すうじあそび」。(写真は海外版)近日発売/価格未定/J-M

## シーザース・パレス 華麗なるギャンブルの世界

カジノゲーム。本場ラスベガスの有名ホテル「シーザース・パレス」を舞台にクラップス、ブラックジャック、ポーカー、スロットマシン、ルーレットをプレイ。コインの音、観衆のざわめきもリアルなのだ。(写真は海外版)年内発売予定/価格未定/J-M

## ジグソー

100枚の絵を題材にしたジグソー・パズル。各ピースの形状、大きさを何通りにも変えられるので、自分でレベルを調節できる。行き詰まったときには、BGM機能で気をまぎらわすのもいい。(写真は海外版)年内発売予定/価格未定/J-M

## ダークキャッスル

パソコンでは有名なアクションゲーム。プレイヤーは正義の騎士となって、魔法使いの城のさまざまな仕掛けをのりこえなければならない。騎士の細かな動きがコミカルで、プレイしていて飽きない。(写真は海外版)年内発売予定/価格未定/J-M

## Golden Oldies JUKEBOX

アメリカのオールディーズの中から、ジェームズ・ブラウン、ジェリー・バトラー、ダイナ・ワシントン他の歌手の曲を収録。画面は本物のジュークボックスそっくり。各歌手のプロフィールや歌詞も表示できる。(写真は海外版)日本語版発売未定/価格未定/J-M

## Treasures of the Smithsonian スミソニアンの秘宝(仮題)

ワシントンD・Cのスミソニアン博物館の展示物を、実際の訪問者の気分で見学するソフト。ツアーに参加したり、検索カードから目的の展示物を探すこともできる。楽器など、自分でかなでられるものもある。(写真は海外版)近日発売/価格未定/J-M

## アニメーション・ジュークボックス

「キラキラ星」「メリーさんの羊」「ABCの歌」「聖者が町にやってくる」などがアニメとともに聞ける音楽作品。10種のプログラムの中には登場人物を好きな色に塗ったり、選んだ楽器のソロ演奏を聞けるものもある。(写真は海外版)近日発売/価格未定/J-M

## STORY MACHINE MAGIC TALES

「魔法使いの国」というテーマにそった映像と音楽の素材をもとに、自分で好きなストーリーの絵本をつくることができる。背景、登場人物、音楽、セリフなどの要素を決めていく過程は、子供の創作意欲をかきたてるだろう。日本語版発売未定/価格未定/J-M

## 35mm PHOTOGRAPHY

「タイム」、「ライフ」誌の協力で写真の撮り方を説明したソフト。カメラの機能や操作、人物や風景などテーマの選び方、カメラの手入れなどシミュレーションを交えて解説。題材には両誌の貴重な報道写真が用いられている。日本語版発売未定/価格未定/J-M

## 「サウンド」をテーマにしたマルチメディア新作

あの『スペースシップ・ワーロック』のサウンド、グラフィックを担当したジョー・スパークスが、2月の「マックワールドエキスポ・TOKYO」でマッキントッシュCD-ROM用ソフト『TOTAL DISTORTION』を初めて発表。F2十テンプリントのブースでは、世界にさきがけて作者自らがデモンストレーションを行ない、注目を集めていた。

スパークス氏はそれまでマイク・セインツ氏とともにリアクター社を活動の拠点としていたが、昨年の11月に独立し、新たにポップ・ロケット社を設立している。このソフトはその第1回作品となるわけだ。

最近CD-ROMソフトは徐々に数を増してきているが、これはその中でも非常に音楽性が高い。3Dアニメーションで描かれたロックスターたちと対話することができるほか、ビデオ・シークエンサー機能によりデジタル・ミュージック・ビデオを再生し、編集することが可能なのだ。プレイヤーはこうして、作者の描く奇妙で不思議な世界の中を探検していく。

スパークス氏は今後もシリーズ化を予定しているとのこと。今回はロックミュージックがテーマだったが、第2弾、第3弾ではディスコやニューエイジものも取り扱っていくという。

●スパークス氏はマッキントッシュ3Dソフト「Swivel 3D」の開発者でもある。そういった経歴に裏打ちされた立体表現の奥行きもさることながら、全体の雰囲気の演出や音楽のクォリティの高さなど、彼のあらゆる可能性が反映されたソフトといえよう。
6月発売予定／価格未定

TOTAL DISTORTION

## あの「パトレイバー」がCD-ROMで君の手に！

2月の「マックワールドエキスポ・TOKYO」で、『TOTAL DISTORTION』とともに発表されていたのが『機動警察パトレイバー・デジタルトレイラー』（バンダイ制作）。

これは映画・アニメなどで人気の「機動警察パトレイバー」がマッキントッシュのCD-ROMソフトとして生まれ変わったもの。マッキントッシュのソフト『マクロマインド・ディレクター』を利用してつくられており、誰でも簡単に「パトレイバー」の世界に入っていける。日本のマルチメディア分野の中でも目を引く一作だ。

●各キャラクターの紹介や名場面、スタッフへのインタビューなど、いつでもあなたのクリック1つで呼び出せる。サウンドや動画を贅沢に駆使しているのだ。
プレイヤーは自分自身が登場人物として作品世界に加わり、シューティングゲームを楽しむこともできる。
年内発売予定／価格未定

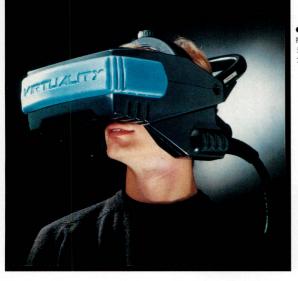
## 松下、ゲーム機市場に新フォーマットで参入

●松下電器は、パナソニック・ブランドで「MSX」を登場させており、パソコンシーンでのノウハウを数多く持っている会社だ。こういった今までつちかった技術が、来春発売するというCD-ROM搭載家庭用ゲーム機に受け継がれていくはずである。

任天堂、セガ、日本電気ホームエレクトロニクスの競争が激化している家庭用ゲーム機市場に、新たに松下電器が参入することになった。

日本の家電機器メーカーのなかでは非常に大きなシェアを持つ松下が、独自のフォーマットを持つまったく新しい家庭用ゲーム機を、93年春から発売開始すると発表したのだ。

現在の時点で公開されている情報では、ハードの開発はアメリカの大手ゲームソフトメーカー、エレクトロニック・アーツ社との提携によって進行しており、どうやらCD-ROMを搭載したマシンになるようだ。今ゲーム業界は、従来のロムカセットからCD-ROMベースのゲームへとシフトしていく過渡期にあるので、今まで家電のノウハウを蓄積し続けてきた松下が、新しいフォーマットを持つマシンを登場させることによって今後のゲーム業界の動向に大きな影響を与えることは、まず間違いないだろう。

●『バーチャリティ1000』は、カラー液晶のディスプレイを搭載したゴーグルをはめ、リアルな戦闘機同士の空中戦をシミュレートできるバーチャル・リアリティゲームである。プレイヤーが頭を向けたほうに、ちゃんと視界が移動するので、「仮想空間」というモノをリアルに体験することができる。

## セガ、VRゲーム機用のCG基盤を新たに開発

セガ・エンタープライゼズが、バーチャル・リアリティを取り入れた新しいアーケードゲーム用の「高画質コンピュータグラフィック基盤」を開発、この基盤を使用したニューハードを今年の夏には登場させると発表した。

セガは、イギリスのW・インダストリーズ社が制作したバーチャル・リアリティマシン『バーチャリティ1000』を日本に紹介するなど、今までにバーチャル・リアリティに対する関心の高さを見せていたが、自社開発によるVRマシンは今回が初めて。

新しく開発されたCG基盤は、富士通製のデジタル信号処理プロセッサーを搭載しており、従来のCGより3〜4倍もきめ細かい画像が可能になる。これが搭載されるマシンでは、従来のVRマシンではなしえなかったリアルな画像が実現し、より迫力ある3次元空間を表現することができるということだ。

すでに、自動車レースのシミュレーションゲーム『B・V（仮称）』というVR体感マシンが、今年の夏リリースのラインナップに予定されており、スピード感や遠近感などが、かなり本物に近い感覚で楽しめるマシンになりそうだ。夏以降のアミューズメントシーンは、セガのバーチャル・リアリティで盛り上がりそうな気配である。

## 米マイクロソフト社、ソニーと関係強化

PC-9800シリーズやIBM-PCなどのOS『Windows3.0』の開発元である米マイクロソフト社が、今年の3月にサンフランシスコで開かれた「国際マルチメディアCD-ROM会議」で、ソニーが今秋に発売する「CD-ROM XAプレイヤー」対応のソフト、『マルチメディア・ビューアー』を開発・販売する方針であると発表した。マイクロソフト社は、これを機会に日本の家電メーカーとの関係を強化し、来たるべきマルチメディア時代に向けて、自社のソフトを進化させようという考えだ。ソニーは任天堂のスーパーファミコンと互換性の可能性をもつCD-ROMマシン「プレイステーション」を近い将来に発売すると発表しており、任天堂のCD-ROMシステムがXA規格であるということもあって、今後マイクロソフト社がこれらの関係にどのような影響を及ぼすかが注目されるところ。

# 任天堂、スーパーファミコン用CD-ROMシステムを発表

任天堂がスーパーファミコンのCD-ROMシステムを、フィリップスとの共同開発によって来年1月に発売すると発表、気になる価格も27000円という「超破格値」ということだ。

昨年の夏から冬にかけて、NECがPCエンジンのスーパーCDロムロムをリリースしたり、セガがメガドライブのCD-ROMアダプタ「メガCD」を発表したりと、ほとんどの家庭用ゲーム機がCD-ROMへとシフトしていくなか、任天堂としても発表せざるを得なかった、というのが本音であろう。各出版社やメーカーに配付されたスペック表を見るかぎりでは、まずスーパーファミコンの下部にぴったり入る大きさや、1キロ強の重量であるなどの実際的なスペックで、「すでに存在しているマシン」という印象を強く打ち出してはいるが、最大アクセスタイムが「メガCD」よりも高速なコンマ75秒を実現し、スーパーファミコンの速度を向上させるコプロセッサ（浮動小数点演算素子）の搭載、さらにポリゴンによる立体表示を可能にするなどの高機能性が、果たして27000円という価格で実現できるのかといった疑問も、いくつかのソフトメーカーやマスコミから挙がっている。現在の時点では、まだ開発中ということもあるだろうが、スペックという情報だけが先行している「見えないハード」という印象はどうしても否めないようだ。しかし、今年の夏から秋にかけてのタイミングで、もっと実体性のあるハードとなってゲーム業界に現われ、92年の話題の核になることはほぼ間違いないはずだ。

このハードは、従来のCD-ROMの方式を一歩進めた「CD-ROM XA」を採用するということもあり、発売されれば実写動画、ポリゴンを使用した立体動画などの点で、CD-ROMの家庭用ゲーム機のなかでフラッグシップ的な存在になるだろう。

ウワサでは、ソフトの第1弾はやはり『マリオ』になり、昨年末に最新作が発表されている『ゼルダの伝説』も企画されているということなので、どうやら来年あたりから従来のゲームを一歩進めた新しいゲームメディアが開花しそうな雰囲気である。

●上の写真は、ゲームぴあ編集部で作った立体想像図。スーパーファミコンの下に接続する「アダプタタイプ」になっておりそのためメガCDのようなフロントローディングでCDを格納するシステムになるはず。任天堂では新しいハードには必ず『マリオ』シリーズを登場させているので、来年はCD-ROM版の『マリオ』や、『ゼルダ』を見ることができるかもしれない

## あなたはいったいどんな夢を見ているのか?

**■夢の涯てまでも**

「パリ・テキサス」などのロードムービーで絶大な人気を誇るヴィム・ヴェンダースが、1999年という近未来の世界に挑戦した意欲作。人間の大脳に直接映像を送り込むことができる機械を使い、盲目の母のために世界中の風景を撮りつづける男と、愛のために男を追う女が作り出す旅のドラマだ。人の夢を見ることができる危険な機械という設定が白眉である。ヴェンダース初のビデオを使った映像とハイビジョンの美しさが、まさに夢のような効果をだしている。ファン必見の一作である。／日本ヘラルド／公開中

## テリーギリアム流、ビッグアップルファンタジー

**■フィッシャー・キング**

ニューヨークの人気DJジャックは、不用意な発言から殺人事件を起こして失意の日々を送る中、事件で妻を失い心を病んだ男パリーと出会う。彼はもと中世ヨーロッパ史の教授であり、このニューヨークでキリストの聖杯を探しているという。ジャックは責任を感じ、ともに聖杯探求を開始するが……。『未来世紀ブラジル』『バロン』などの奇妙な世界観で日本でもファンが多いテリー・ギリアム監督が挑む初の現代劇。よくあるハッピームービーにせず、新しい夢を見せてくれる。／コロンビアトライスター映画／公開中

## 最新の題材を使ったSFムービー

**■バーチャルウォーズ**

脳細胞開発プログラムを研究する科学者、アンジェロ博士は、コンピュータの中に作り上げる仮想現実空間（バーチャル・リアリティ）を使って、精神障害者の治療を試みる。しかし脳細胞を活性化された患者は超能力者となり、力を暴走させてしまった！　モダン・ホラーの雄「スティーブン・キング」の短編小説を題材に、最新のコンピュータ・グラフィックを駆使して人間の心の映像化に挑戦した野心作。話題のバーチャル・リアリティを題材としており、それをスクリーンで見ることができるのも魅力だ。／松竹富士／5月公開予定

ファミに登場!!

# ム史上最強システム!?

スーパーファミコン は任天堂の商標です。

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

プロレス（パワーファイター）

ボクサー

M・アーツ

プロレス（ストロングスタイル）

女拳法家

拳法家

空手家

ムエタイ

## 今秋!ゲーセンに過激に再登場!!

カルチャーブレーン 〒130 東京都墨田区大平2-5-7 おもしろ情報局 TEL.03(3829)0870

CULTURE BRAIN

1985年 登場!
異種格闘技 元祖 飛龍の拳ス

# 飛龍の拳S ゴールデンファイター

# 格闘技ゲー

ド迫力のデカキャラ12M(メガ)!
超本格派バトル!!

1つ1つのモードが超本格派!
1本で4本分!!

## 新飛龍の拳システム

ストーリーモード アクションモード

| アクションよりストーリーを楽しみたい人 | 爽快な連続アクションを楽しみたい人 | 本格格闘技の攻防アクションを楽しみたい人 | みんなでワイワイゲームを楽しみたい人 |
|---|---|---|---|
| アニメモード | ファイティングモード | エキスパートモード | VSトーナメントモード |

### 新飛龍ファイティングシステムって何だ?

このシステムには大別して4通りのモードがある。まず第1には、防御の必要なしにエキサイティングな攻撃が楽しめちゃうファイティングモードだ。2番目にはエキスパートモードといって、マニアックな格闘技ファンのために関節技、かえし技、コンビネーションテクニックなど様々な格闘技テクニックが楽しめちゃうTVゲーム初の本格的格闘技が遊べるのだ。さらに、初心者およびストーリー重視のファンのためにアニメモードがあり、おまけに8人まで参加可能のトーナメントモードまでついているスーパーなシステムなのだ。

キャラクターも今までの2倍の大きさで、大迫力になっている。

予価¥9,700税別 5月発売予定

## エキスパートモード

格闘技ゲームエキスパート諸君のためのモードだ!!

飛龍の拳システムが究極に洗練された!!

飛龍の拳システムの短所をクリアーし、長所をさらに面白く工夫されたハイレベルなモードで、守り、蹴り、打ち、投げる!格闘技のエッセンスが詰まった120種類以上の技を使いこなせ!!

投げる!!

流す!!

守る!!

スーパーディフェンス!!

拳法家の攻撃を受けたレスラーがスーパーディフェンスで相手を逆にキャプチュードでしとめた!!こんな一瞬も目が離せないスーパーリアルバトルが君の目の前で展開するぞ!

## ファイティン

シンプルな操作でエキサイティングなファイトが楽し

数々の技を使った、エキサイティングな格闘アクションをシンプルなボタン連打だけの操作でプレイできるぞ!!
初めての人でも、これなら、超本格格闘技アクションを楽しめる!!

Here is Your Best Partner

# 第1章　機種別最新ゲーム・カタログ

## 賢いゲーム悦楽者の手引き

JACK IN YOUR PLATFORM

ゲームのフォーマットがどんどん複雑になる中、どの楽しさをチョイスしていいか迷いあぐねても当然だ。自分にピッタリのソフトを見つけるには、マシンの個性を見分けることが必須条件。それぞれの最新ソフトをキャッチすれば、答えは必ず見つかる。そんな情報やゲーム世界を掘り下げた関連書籍もまた、見逃せないのだ。

# ［機種別最新ゲームカタログ］

●複数の機種にわたって移植されている同一ソフトは便宜上一つの機種で紹介しています。詳細は118・119ページの「機種別最新ゲームカタログINDEX」をご覧下さい。

現在、ゲームブームはいよいよ円熟期に達し、CD-ROMの登場により新たな時代を予感させる段階まできた。

この本格的なゲームブームのスタート地点はどこに定められるだろうか。ここではそれを83年のファミコンの発売と、85年のPC-9801VMの発売に設定してみよう。

もちろんそれ以前にもアーケードマシンやTVゲーム機などの潮流は確かにあった。しかし、本当に土台としてのハードが定着したのはこのときがきっかけである。そして大ヒットゲームの登場により、それらのハードが各家庭へと浸透していった。

そして今。家庭用ゲーム機とパソコンの両分野に共通した傾向として、今述べた2つのハードの周辺に、新たに個性的なマシンの勢力が台頭してきたことに気づく。例えばメガドライブやPCエンジン、X68000やFM TOWNSのように。さらにこれからは、海外のゲームへ向けてもますます熱い視線が注がれるはずだ。

この『機種別最新ゲームカタログ』のコーナーでは、そうした家庭用ゲーム機やパソコンをひっくるめて最近のソフトを紹介すると同時に、現在それぞれのハードでどのようなゲーム環境が形成されているのかをみていく。

**●LOG iN**
パソコンゲーム誌業界ナンバー1。コンピュータ総合誌『ASCII』から派生する形で誕生。シミュレーションゲームの特集記事などが特徴だ。月2回の発行にもかかわらず内容も濃い。アスキー

**●月刊POPCOM**
小中学生を対象とした誌面構成で、フレンドリーな文体の攻略記事やカセットレーベルの付録をのせている。三遊亭円丈、CG講座、海外ソフト紹介などの連載記事も人気が高い。小学館

**●マイコンBASICマガジン**
読者投稿のBASICプログラムの掲載。今では忘れがちな旧機種も扱う。最近のパソコンの動向を探る特集も組み、地味ながら最もオールラウンドなつくり。電波新聞社

**■スーパーファミコンCD-ROM**
かねてよりゲーム業界でうわさされていたスーファミのCD-ROMについて、任天堂は今年の1月9日に正式発表している。発売は日米同時で93年1月に、価格は27000円。このハードの登場により、ゲーム業界が本格的にCD-ROM時代に突入することは必至とみられる。すでに先行しているPCエンジンスーパーCDロムロム、メガCDとともに、これまでにはみられなかったソフトが生みだされる土台となりうるか？ (写真は予想図)

**●HIPPON SUPER!(ヒッポンスーパー)**
執筆者の素顔をはっきりと出す編集方針でつくられており、ゲームレビューも自由闊達。マルチメディア関係に熱い視線を注いでいるようだ。月1回発行。JICC出版局

**●The スーパーファミコン**
スーパーファミコンの専門誌。新作ソフト紹介でかなり新しい情報が手に入る。特集や対談記事などが豊富に掲載され、さらに毎号攻略本の付録がつく。月2回。ソフトバンク

**●ファミコン通信**
家庭用ゲーム機全般を扱う。新作ゲームの情報、4人の評論家によるゲームレビュー、連載コミックなどを掲載。この雑誌が週刊化に踏み切ったことによりこの業界に与えた影響は大きい。アスキー

## 新作ゲームの紹介から、攻略方法、そしてより奥深いゲーム・グラウンド。本を開いてもグングンのめり込む、ゲームの世界。

今回のゲーム紹介ではもう1つ、書籍の観点からゲームの現状をみつめるということを試みた。ゲーム市場がゲーム書籍の市場をつくったことは間違いない事実であり、この分野を見逃すことはできない。

日本で初のパソコン雑誌といえば『I／O』で、76年に創刊されている。この当時はパソコン雑誌とはマニア向けの工作雑誌だったが、PC-9801の登場した82年あたりから様相は変わりはじめる。パソコン雑誌の創刊ラッシュがはじまり、『LOG iN』もこの年に誕生した。

さて、家庭用ゲーム機の方はどうだろう。日本で初めてその分野を扱った雑誌は『ファミリーコンピュータマガジン』だ。

これは『スーパーマリオブラザーズ』の出た85年に創刊された。この後も雑誌は続々登場する。さらにこれを期にして単行本の分野でも、現在に至るまで攻略本が圧倒的な数で刊行されることになる。ズラッと並んだラインナップを書店で見かけた方も多いだろう。

これらの書籍が増えてきた要因としては、新作ゲーム紹介や攻略解説のニーズが年々高まってきたことが第1にあげられる。大手の雑誌になるほど発行のペースを早くし、それだけそういった記事を取り扱う機会を増やすようにしているのだ。

読者層はコンピュータにくわしくない人々の割合が増えることが当然予想され、その結果ハードそのものの内部に深く突っ込んだ記事から、よりソフト寄りの記事が掲載される割合が増える。さらにゲームとは直接関係のない記事を掲載するなど、一般雑誌化が進められているようだ。

ゲーム市場の拡大により、必然的に業界の中でのそれぞれの本の役割分担も変わってきた。中には対象読者層の変更などの方向転換に失敗し、休刊、廃刊するものもある。書籍はゲームプレイヤーのニーズに非常に敏感だ。現在の動向を探ってみれば、そこに何かがみえてくるかもしれない。

# Super Famicom
## ［スーパーファミコン］

スタートはここから。ゲーム世界を堪能させる、身近にしてすごいパワー。

**誰もが必ず楽しめるという、間違いなしのマシンがスーパーファミコン。
豊富なソフト、そしてそのほとんどがハイ・アベレージ。このあたりから人気の秘密がうかがえる。
というわけで初心者にも自信を持ってオススメ。ビジュアルを含む演出効果にも合格点を出したくなるはずだ。
関連書籍も攻略からゲーム世界観までと幅広く、大人をうならせる奥の深さに注目したい。**

ファンタジー小説の目次を開いて「ついていけないな」と思ったら、悲しいことにあなたも大人。ここはひとつ、もう少し子供の頃に戻って、このファンタジーという異世界がもたらす最高の娯楽をモノにして欲しい。

そこでスーパーファミコンをオススメしよう。この高機能ハードで演出された「現実離れした世界」ならば、すんなり子供の頃のあの興奮を思いだすことができるはず。印刷媒体では絶対に得られないリアルな感覚をモノにして、まるで映画の中に入り込むような体験をすれば、小説では馴染めなかったファンタジーの要素にグッと興味がわいてくるはずだ。

ではなぜスーパーファミコンか？　手軽さではゲームボーイの方が上かもしれない。しかし、あれは想像力の豊かな少年たちのアイテムだ。液晶モノクロ画面に「モンスターがあらわれた」と表示されただけで、立ちすくみ叫び声を上げるだけのパワーが彼らにはある。疲れ果てた大人のイマジネーションは、臨場感あふれる音楽に囲まれ、ヤバそうなダンジ

**スーパーファミコン**
■CPU／16ビットCPU（最高1・78メガヘルツ）■カラー／3万2768色中16色8パレット／3万2768色中256色1パレット■スプライト／最高64×64■背景／256（512）×224（448）■サウンド／サンプラー／演算波形／PCM／ノイズの中から8音プログラム選択／デジタルエコー機能／ステレオ■寸法／（幅）200ミリ×（奥行き）242ミリ×（高さ）74ミリ■重量／約1・35kg■価格／25000円（税込み）

## 大人の雰囲気と世界観で勝負する、SFC関連書籍

ファミコンで育った子どもたちもそろそろ20歳過ぎ。成人とともに発売されたSFCは大人のオモチャなのかもしれない。関連出版物がしみじみとそれを物語っている。

まず、廉価版の攻略本、子ども向けのゲーム雑誌にかつての勢いはなくなった。SFC登場の頃からそれに代わって「公式ガイドブック」が台頭。ゲームのグラフィックや世界観がリッチになってきたせいか、コミックタッチのイラストも似合わなくなり、ドイツの古城の写真が載ったりする。

■ウィザードリィV

閉所恐怖症の人はダメといわれた3Dダンジョン RPGの大御所「ウイザードリィ」もSFC版はドレス・アップ。マップの大きさの限定がなく解析の楽しみがふくらむ一方、自動マッピング機能、トラップの多様化、酒場などの施設の豪華グラフィックで地味な印象を払拭……なるか？　発売日未定／9800円（予）／アスキー

■真・女神転生

ファミコン版のⅠとⅡはナムコから発売され、カルト的な人気を誇る。ファミコンRPGの3Dダンジョンの先駆でもある。やはり特筆すべきは「合体」。ダンジョン内で出会う悪魔を説得して仲間に引き入れ、それでも飽き足らず悪魔同士を合体させて、新しい悪魔をクリエイトできる。　発売日未定／価格未定／アトラス

ヨンで生きているかのようなモンスターに対峙しないと機能してくれないのだ。

おススメのジャンルはRPG。別の世界で裸一貫で出なおしてみる。理想を言えば、マニュアルなんか読まなくてもキャラクターの成長とともにそのゲームの世界が理解できればいいのだが、ゲームの中の社会も厳しい。悪い人物にだまされたり、予備知識なしに荒野で立往生する場合が多い。

そんな無力なプレイヤーを暖かく迎えてくれる世界を求めるなら、なんといっても「ドラクエ」だろう。適度な自由度もあり、好き勝手に冒険を楽しんでいるつもりでいたら、大きなストーリーの流れに巻き込まれている演出の巧みさ。まもなく姿を現わすシリーズ初のスーパーファミコン版『ドラゴンクエストV 天空の花嫁』は、シリーズで好評だった「乗り物」「小さなメダルの王様」「AI戦闘」などのシステムを引継ぎ、さらに繰り返されるバトルにアニメーション処理を加味するなどハードの機能を生かした新機構も取り入れている。（注1）

ファミコンでステイタスを築き上げてきたシリーズRPG

（注1）日本のRPGのスタイルを、最初に確立した作品『ドラゴンクエスト』。この作品が生みだした様々なシステムは、その後に続くRPGに大きな影響を与えている。なかでも、あらかじめ指示を与えておけば主人公以外のキャラクターが勝手に戦闘を行なってくれる「AI戦闘」と、物語に大きくかかわってくるモンスターなどを登場させる「ノンプレイヤーキャラクター（NPC）方式」は、もっとも注目されたシステムだ。

（注2）で、現在「マザー2」の製作をしているはず。

特にがんばっているのはエイプ・小学館の共同編集によるもの。このエイプはFC『マザー』の際に糸井重里が作ったオフィス。数年かかってFC出版界（そんなのがあればの話だが）が作り上げてきた方法論を知らずにゲーム本に挑戦して、むしろおもしろい結果を出している感じ。ときには大人の読み物に耐える「攻略本」を作るから油断できない。いや、これらはデータ集ではない。初めて海外に行く人がつい手にする、ブルーガイドみたいなものを目指しているようだ。（注2）ゲームが進化して数字の羅列を隠し通し、完成された世界だけをユーザーに見せてくれるなら、ますます世界ガイドだけが必要になってくるだろう。

雑誌形態の出版物も「ザ・スーパー

■マジックソード

アーケード版で話題を呼んだ大作ファンタジー・アクションが、この『マジック ソード』。廃墟となって久しい巨大な塔に邪悪な魔王が復活し、この世を暗黒の王国に変えようとしている。プレイヤーは勇者アランとなって、塔に捕えられている8人の仲間を助け出し、力を合わせてこの野望に立ち向かう。5月発売／8500円／カプコン

●スーパーファミコンマガジン

SFCの新メディアっぽさ、CDロム展開への期待をあおるCDつき豪華ムック。CDロムが発売になってしまえばミニゲームの付録がつく可能性も。徳間書店インターメディア

●任天堂公式ガイドブック「ゼルダの伝説 神々のトライフォース」

エイプ・小学館編集の公式ガイド。「スーパーマリオワールド」「ファミスタ」も超力作。本末転倒ながら「マザー2百科」の発売が待たれる。上下巻/小学館

●週刊少年ジャンプ

ドラクエ情報が早いのは意外にもこの雑誌。ここに公開される情報の範囲に、他のファミコン雑誌は準じている？　アニメ展開もしているドラクエコミック「ダイの大冒険」も連載中。集英社

SUPER Famicom®

# ウルティマVI

# Ultima® VI

## 〜偽りの予言者〜

# 本気になると、引き返せない。

「ウルティマ」シリーズ、「バーズテイル」など全米屈指の人気R.P.G.をはじめ、「ジャングル・ウォーズ」といったオリジナルR.P.G.でもご好評をいただいているポニーキャニオンがお贈りする、ニュー・ジェネレーションR.P.G.の傑作！

**特長**

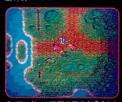
- ●地上・戦闘・街の各シーンを区切りなく1つに統合したマップ構成！
- ●目を見張る美しいグラフィック！
- ●夜・昼以外にも時間の概念を導入したリアルな新ゲーム・システム！
- ●キーワードを表示する新会話システム！
- ●約1,000個のアイテムをすべて「絵」で表示！
- ●重厚なストーリーと200人以上の個性的登場人物！

**絶賛発売中** 8M+バックアップRAM **¥9,800**（税抜）

ある日、こちらの世界とソーサリアの世界を結ぶサークルストーンに、赤いムーンゲートが出現した。それに飛び込むと、現われたのはガーゴイルだった。
はたして何がこの地に起きたのか。なぜガーゴイルたちが攻撃を仕掛けてきたのか。そして「偽りの予言者」とは何を意味するのか。わけがわからないまま、ふたたび大冒険が始まる。

**大人が楽しめる奥深いストーリーと、キャラクタ設定に加えて、時間の概念が導入されたリアルなゲーム・システムなど、まさにニュー・ジェネレーションと呼ぶにふさわしいR.P.G.の登場！**

地上・戦闘・街の各シーンを区切りなくしたマップ構成。

キーワードを表示するわかりやすい会話方式。

見るだけでも楽しい、美しいグラフィック。

約1,000コのアイテムをすべて「絵」で表示。

夜・昼以外にも時間の概念を導入したリアルなゲーム進行。

重厚なストーリーと200人以上の個性的登場人物。



PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 (株)ポニーキャニオン マルチメディア制作部 ☎03-3221-3161

■ウルティマⅥ～偽りの予言者～
ドラクエのアイデアのヒントともなったといわれるRPGシリーズ。パソコン版からすばやく移植。ゲーム専用機向けに軟派なグラフィックの変更などはされていないので、パソコンなしで楽しめるパソコンRPGという趣き。Ⅰ～Ⅴともこの「ウルティマ」シリーズには8つの徳を修めた聖人という観念がある。この「Ⅵ」も自由度が高いけれど、へたに悪事を働くとカルマの数値が下がり、店の商品が高くなってしまう。いくら主人公といえども、人の家にある物を勝手に持っていったらドロボーなのだ。'あたりまえといえばそうだが、頑固なまでに貫かれたポリシーが新鮮。持ち物のキャパシティも重量で設定されている。
今回も8つの徳の神殿がストーリーに絡んでくるが、会話の中のキーワードを拾いつつテンポよく物語が進んでいくし、アイテムを使った移動システムの汎用性が高く、今までシリーズをプレイしていなくても、すんなりと世界観に入りこめる。戦闘とレベルアップにも血まなこにならなくていい。と、てきぱきとゲームをクリアしていくことも可能だが、ストーリーに深く関わっていない人物と無意味な会話を楽しむのもいい。がっつかない大人っぽいプレイをお薦めしたい。発売中／9800円／ポニーキャニオン

# Super Famicom
## ［スーパーファミコン］

ロールプレイングゲームを最高に楽しませてくれる。
そんなソフトが目白押し！

のSFC版リリース・ラッシュはまだまだ続く。
仲間にしたモンスター同士を合体させ、新しいモンスターを作り出すのが醍醐味といえる『真・女神転生』、最初から最後までダンジョンの中、その地図を紡ぎ上げたときの感動もある『ウィザードリィV』の2本はファンの声に応えた形でSFC版の発売がひかえている。ただし、この2本はシリーズ前作で感覚をつかんでからのトライが無難だろう。
ファミコンRPGに多大な影響を与えたパソコンの『ウルティマ』シリーズ、『ウルティマⅥ～偽りの予言者～』もラインナップに。自由な発想を求めてゲームをしながら、RPGお決まりのパターンに毒されそうだと感じたら、日本の物とは一味違ったストーリー展開や考え方を持つ『ウルティマ』の世界にも触れてみてほしい。
新しいアプローチといえば『PGAツアーゴルフ』も特筆。こちらはゴルフのシミュレーションだが、実際にコースに出ても見ることのできない角度からゲームを観察できる。「コースに出てみたくなる」というより「コースよりも詳しく研究できる」、不思議なソフトだ。

ファミコン」「HipponSUPER」「ファミコン通信」……どの誌面をみても大人を意識していないものはない。一見、子ども向けの不定期刊「スーパーファミコンマガジン」も、CD付きとはいえその価格帯、1からの説明がゲーム初体験の大人向けに思えてくる。
ゲームが攻略でなく世界観を大切にするようになって、近ごろ定着の兆しを見せているのが、ゲーム原作の小説。「リプレイ」のバリエーションともいえるが（注3）、一度頭の中に描いた世界を舞台にした物語だから、読者にとっても感情移入しやすい。シリーズのRPGならなおさらだ。FCよりビビッドなSFCのゲームから、新たな物語が誕生していきそうだ。

（注3）もともとテーブルトークRPGという人間VS人間のゲームの分野では「リプレイ」といって、ゲーム進行の記録を小説にしたようなものがあるのだが、TVゲームの小説化はまさにこのリプレイ。プレイヤーによってストーリーは微妙に違うはずだが、その中のひとつの形を小説にするようなもの。

■PGAツアーゴルフ
かつてアフター5のオフィスのパソコンが占拠された「遥かなるオーガスタ」と双璧をなすゴルフゲームがSFCに移植される。中継のカメラが2箇所にあるような2視点の演出が心憎い。実在のコースの他にオリジナルコースも。ショットの設定も細やかで、よりマニアックなゴルフを楽しめる。本夏発売予定／7900円／イマジニア

●ウィザードリィ①
ゲームブックで鳴らした双葉社のゲーム小説シリーズ。ゲームの気持ちがわかる作家たちの筆が冴える。他におススメは「F-ZERO」。ハードカバー、豪華口絵もコレクター心をゆさぶる。双葉社

●ロトの紋章
「少年ガンガン」で連載中のドラクエ外伝コミック。心はゲーム・ファンのストーリーテラー・川又千秋の原作を大胆なタッチで藤原カムイが描く。大人が楽しめるファンタジー。エニックス出版局

●㊖スーパーファミコン
ゲーム業界では古くから情報を提供していた「㊖ファミコン」のアップバージョン雑誌。特集とレビュー記事が多く、老舗らしい作りになっている。角川メディア・オフィス

# 天空の花嫁

# DRAGON QUEST V

**万人を熱狂させた『ドラゴンクエスト』！　ファミコンからスーパーファミコンへと対象機種が変わり、ソフトのクォリティがグンとアップ！　Vでは、アニメーションが挿入され、動きとリズムを感じながらのワクワクプレイ。やっぱりロールプレイングの王道ここにあり。**

『ドラゴンクエスト』が発売されてから6年が経った。ちょっとでも世間に目をむけている人なら『ドラクエ』で名前が通るのだからすごい。そして今春、いよいよ『ドラゴンクエストV』が登場するわけだが、その話の前に『ドラクエ』の魅力を再確認したい。

まず『ドラゴンクエスト』（86年）。日本にはあまりなじみのないRPGというものを、シンプルに、そして丁寧に作りあげた。さらに海外のRPGに見られない映画さながらのエンディングはゲーム界以外でも大きな反響を呼んだ。つづく『ドラゴンクエストII』（87年）はスケールを広げ三つの国の王子王女が登場（ヨーロッパ一帯のイメージだ）。前作にはなかったパーティープレイや船といった要素が付加された。『ドラゴンクエストIII』（88年）ではいろんな国の登場する、地球的スケール「世界」を舞台としたゲームとなった。この「世界観」作りの絶妙さが『ドラクエ』の魅力。一作目からゆっくりとステップアップしながら、常に新しい演出やゲームシステムを取り入れ、それまでのいい部分は残し、悪い部分は改良する。これができていないソフトは星の数ほどある。逆にそれができるからこそ『ドラクエ』の王座は不動のものなのである。そして『ドラゴンクエストIV』（90年）では章立てのストーリー構成やAI（人工知能）による戦闘。まったくオリジナルの世界観を完成したのだ。

が、『ドラクエ』の進撃はまだまだこれでは終わらない。『ドラゴンクエストV』はプレイヤーに挑戦するかのように斬新で期待させるゲームシステムを叩きつけてくる。

モンスターを仲間にできるシステム。これまでのゲームにあった中途半端なものではなく、モンスターのAIによる戦闘を軸とした新しい楽しみ、モンスターごとの攻撃のバリエーションなど「見せる」要素も満載されている。

メインストーリーはまだ全容が明らかになっていないが、例によって鳥山明氏のイラストがイメージを膨らませてくれる。堀井雄二氏のシナリオ、すぎやまこういち氏の音楽も我々を楽しませてくれるだろう。とりあえず今は雑誌の情報を見ながら8月の発売を待つことにしようではないか。

もはや伝説的とも言える金字塔を打ち立てた『ドラゴンクエスト』。竜王によって暗黒に閉ざされた国をロトの勇者の血を引く主人公が救うというのがストーリー。スケールを一つの国の中に限定し、プレイヤーを混乱させないように気を使っている。お姫様をドラゴンから助けると、抱きかかえたグラフィックのまま城まで戻れるなど遊びの要素も充分だった。階段を降りるのに「かいだん」などのコマンドを使わなければいけないなど、システム的な問題点もあったが、『ドラゴンクエストII』製作にあたり、スタッフ自らがゲーム誌上で「改良する」と宣言。『ドラクエII』以降はプレイしやすさを追及した作りとなっていく。

『ドラゴンクエストIV』は全体の物語が5章に分れ、各章の主人公たちが5章目で本当の主人公のもとに仲間として集結する。それぞれの物語の中でキャラクターがしっかり描かれており、1～4章をプレイする間にプレイヤーは各キャラクターに充分感情移入できる。そして5章でのドラマ展開が、より重厚になるという仕組みだ。また各章（1～4章はストーリー的にそんなに長くはないのでテンポよくプレイすることができる）の中で5章の物語に向けての伏線が張られており、プレイヤーが物語の謎にも興味をもてる。馬車を使ったキャラクターの大量移動や、戦闘時には主人公以外は独自の判断で行動するというAI戦闘などゲームシステムとしても完成の域に達している。ストーリーは例によって邪神の復活を阻止するというものだが、いくつかのひねりも入っており（敵側の心理描写が圧巻）、物語の壮大さは現在のところシリーズ最高であろう。

●8月発売予定／9600円／エニックス

『ドラゴンクエストV』には、1作目から4作目まででスタッフが作り上げてきた異世界の感覚がもっとも色濃く出ているようだ。実際のゲームシステムについてはまだわからないが、発表されているイラストを見るかぎり、いままでの「勇者の魔物退治」的な雰囲気はあまり感じられない。むしろ新しいファンタジーワールドでの冒険譚といったイメージである。そして日本にはあまり馴染まないはずのこうした異世界観というものを無理なくプレイヤーに受け入れさせる鳥山明氏のキャラクターは見事と言うほかない。現在発表されている登場人物はモンスター使いらしき少年とヒロインらしき少女（その正体はまだわからない）。そして主人公の父親。キャラクターが多かった『ドラクエIV』に比べ、大分整理されているようだ。さて、いったいどんな物語が待ち受けているのだろうか？

今回の『ドラクエV』最大の特徴はモンスターを仲間にできるというシステムだろう。プレイヤーは戦った敵モンスターを改心させることにより仲間にすることができる。そしてモンスターの力を借りながら冒険を続けていくのだ。モンスターは何匹でも仲間にできるが連れて歩ける量は限られている。そこで登場するのが、この「モンスターじいさん」である。まず主人公は彼に会うことにより、モンスターを仲間にする能力を身につけ、仲間にしたが連れて歩けないモンスターは彼に預けることができるのだ。また以前にも登場した「メダルのおうさま」（世界中に散らばる「ちいさなメダル」を集めており、プレイヤーが持っていくと珍しいアイテムと交換してくれる）も登場する。こうした名バイプレイヤーがゲームを盛り上げていってくれるのもシリーズの魅力の一つと言えるだろう。

今回発表された戦闘時のアニメーションの写真。スーパーファミコンでのリリースということもあり、こうしたエフェクトも存分に生かされた作りになるようだ。いままでは画面が揺れたり光ったりといった程度だった魔法のアニメーションも、これまでの作品よりもビジュアル的な要素が色濃くでている。敵や、仲間になったモンスターの攻撃時の効果なども、実際のところどうなるかはわからないが、この写真を見るかぎり、ビジュアル面でこちらの期待が裏切られるなんてことは、まったくなさそうである。プログラムを担当しているチュンソフトの社長、中村光一氏は「ドラクエII」をリリースするときに雑誌のインタビューで「一作に最低一個はプログラム的な見せ場を用意する」というコメントをしていたが、今回はいったいどんな「見せ場」で驚かせてくれるのだろうか？

Super Famicom

# Family Computer

ホームエンターテインメントのオーソリティ、ゲームイメージの出発点。

**今でこそ多種多様なソフトが出現し、ゲームはブームから日常へと移行しようとしている。その火付け役はファミコンだった。ゲーム世界に対する夢がここから開花したといってもいい。ファミコンのおもしろさはゲーム自体は勿論、社会現象あたりまで広がる。小説や映画、演劇などの他のメディアへ及ぼした大きな影響や反響に着目すると、遊びを越えた楽しさが。**

かつて爆発的なブームを巻き起こした家庭用ゲーム機「ファミコン」。コンピュータゲームをあらゆる家庭の子供たちの前に提供してきたこの革命的なマシンも、各社の高機能ハードが次々に登場してくる現状ではかつてのような華々しい話題を提供することも少なくなった。その理由として、話題性の大きいソフトが他機種で発売されることが多くなり、ファミコンの市場がしだいに小さくなってきていることがあげられる。しかし、だからといって人気下がり、ニーズがなくなったということではないはずだ。逆に、もはや必要なだけのファミコンがユーザーにいきわたったと考えた方が正しいだろう。たとえば身近にあるデパートのおもちゃ売り場に足を運び、売り場全体をまわってすでに発売されている製品を見ていくと、ファミコン関連の商品が周辺機器を含めていかに多様な品数をいまだに誇っているのかわかるはずだ。（注1）

ファミコンのおもしろさは、その種類の豊富さにある。

（注1）ファミコンにまつわる周辺機器は、さすがに一番早く登場したハードであるだけにたくさん用意されている。ロムカセットの次に期待されて登場した「ディスクシステム」。株式市場の流れを知ることができる「ファミコントレーディングシステム」など、家庭用ゲーム機の可能性を模索したものが多い。

## 未曾有のブームを築いたファミコンの「軌跡」

かつて、新しい表紙のゲーム雑誌が次々に発刊されては店頭に並べられ、新作ソフトが矢継ぎばやに発売されては、いくら内容がなくとも飛ぶように売れていき、そしてテレビの特集番組がその熱狂を社会問題としてとりあげ、騒ぎまわっていた時代があった。ファミコンはそうした未曾有のブームを築いたのである。たとえ人気ソフトを手に入れるために徹夜で店頭にならぶことはしなかったとしても、なんらかのカタチで当時の騒動にふれなかった人はまずいないはずだ。

**ファミコン**
■CPU／8ビットCPU（1・75メガヘルツ）■カラー／52色中4色4パレット■スプライト／8×8■背景／256×240■サウンド／矩形波2波／三角波1波／ノイズ1波／デルタモジュレーション■寸法／（幅）150ミリ×（奥行き）220ミリ×（高さ）60ミリ■重量／約620g■価格／14800円（税込み）

■エスパードリーム２～新たなる戦い～
本好きの少年が妖精に頼まれて、その本の世界に入ってさまざまな冒険の物語をくりひろげてゆく。ストーリーも一新して、前作同様のおもしろさをひきついだアクションＲＰＧになった。ノンプレイヤーキャラクターだけでなく、２メガの容量を生かしたアニメーションの背景も見ごたえ充分。６月１２日発売／6800円／コナミ

■レッドアリーマーII
ゲームボーイでおなじみの『レッドアリーマー』が新たにファミコン版となって登場する。ホバリングやヘル・クライムなど特徴あるアクションを、今度は大きなモニターで楽しむことができる。回復アイテム、悪魔のエキスも前作通り。ステージ数も大幅に増えて、おもしろさも格段にアップした。　７月発売予定／5800円／カプコン

多種多様なソフトを発掘してゆけば、それだけ意外なおもしろさをもつ作品をみつけることも可能なはずだ。かえって人気商品の移植がさかんである現在ならば、『レッドアリーマーII』といったゲームボーイからファミコンへ移植されるものも多い（注2）。これはすぐれたアクションが人気の作品で、ファミコン版ではいっそうパワフルになったそのアクションを存分に楽しむことができるはずだ。

ほかにも大人気シリーズ『くにおくん』の最新作にあたる『びっくり熱血新記録～はるかなる金メダル』などがある。これは『ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会』の続編にあたり、今回はバルセロナオリンピック（注3）にあやかって、陸上から柔道、水泳と5種類の競技がプレイできる。今回のゲームの特徴は、各競技で与えられる金、銀、銅のメダルを次の競技で使用するアイテムと交換できることだ。小学生よりももっと低年齢層が楽しめるゲームならば、NHKで放映されたあの人気ドラマを原作としたゲーム、『ひょっこりひょうたん島』がいいかもしれない。アクションの要素も盛り込んだ、絵本のような謎解きアド

（注2）ファミコンの次に任天堂が市場に投入したハードが「ゲームボーイ」だ。家庭用ゲーム機をポータブルで楽しめるこのマシンは、白黒モニターながら多くの子供たちを熱狂させた。

（注3）開幕が間近に迫った「バルセロナ・オリンピック」。この影響で、今年はスポーツゲームが流行するかもしれない。

■ひょっこりひょうたん島
ストーリーはゲーム用のオリジナル、謎の難破船で行方不明になってしまったプリンを探して名キャラクターたちが活躍する。低年齢層を対象としたアドベンチャーゲームのせいか、「知恵」「力」「勇気」を試すサブゲームがついてくる。お父さんお母さんにも遊んで欲しい１本だ。　４月２５日発売／6000円（予）／ユタカ・バンダイ

小説『ノーライフキング』の中には、ファミコンをモデルにしたディスコンという家庭用コンピュータが登場する。子供たちはこれを使って独自の情報ネットワークを構築していく。ファミコンが子供たちを通じてメディアにおよぼした影響力はそれだけ計り知れないものがあったのだ。各家庭のTVモニターの前に一台ずつコンピュータゲーム機がつながれている、そうした構図自体を生みだした「一つの大きな変革」でもあったのだ。

同時にファミコンによって生みだされたゲーム業界誌という媒体も、購買者である子供たちの欲求にこたえてスタイルを変えてきた。現在では人気のある新機種の流行に合わせて雑誌もそれぞれの性格を変えてはいるものの、

●朝日のような夕日をつれて　第一戯曲集
第三舞台の81年旗揚げ作品。「ゴドーを待ちながら」をベースに描かれた秀作。ファミコンブームに想を得た初演作品は当時の世相をよく映しだしている。鴻上尚史／弓立社

●ファミリーコンピューターMagazine
最新ソフトの紹介や攻略記事の充実度はバッチリ。HIT STUDIOコーナーのファミマガゲーム大賞など独自の企画が盛りだくさんでたのしい。徳間書店インターメディア

●ノーライフキング
コンピュータによる情報のネットワーク化をファミコン世代の子供たちがたがいに交わしあう『噂』になぞらえ、無機的に描いた小説。市川準監督により映画化されている。いとうせいこう／新潮社

# *Family Computer*

## ［ファミコン］

何がファミコンブームを引き起こしたのか。
探れば探るほどに飛び出す、答え。

■ジャストブリード
シナリオは佐藤克之、キャラクターデザインは高田裕三、音楽は田中公平という豪華なメンバーでつくられた本格派のＲＰＧ。製作年数３年という力の入った構想もさることながら、舞台を中世としながらも、剣や魔法のパターン化されたファンタジーにおちいらないよう、あくまで物語性のある世界づくりをめざしているのが特徴だ。
　７つの宝石の加護を受ける村、アストホルム。その村を守護する司祭の娘が、突然何者かによって連れ去られてしまう。村の守備隊長であり恋人だった主人公の男は、守備隊の仲間たちと協力をしながら娘を救い出す旅をつづけてゆく……。
　内容は従来のＲＰＧ形式をとっているだけでなく、シミュレーションゲームの要素も盛りこんだ画期的な作品に仕上がっている。ゲーム進行は町での情報収集のあと、次の町へ移動する方式を取っている。移動の際にモンスターとの戦闘になるシステムだが、シミュレーションのように最初からフィールド上に設置された敵と戦うようになっている。部隊長を筆頭とする６人単位の部隊を動かしながら戦闘を進めていくのは、まさにシミュレーションゲームの醍醐味充分。巧みに戦略を練りながら、仲間たちと協力してさらわれた恋人を救出しよう。　発売日未定／9700円／エニックス

ベンチャーゲームで、あの懐かしいキャラクターたちといっしょに冒険を楽しんでみるのもいいだろう。そしてＲＰＧなら、「宝島」誌等で活躍中のライター、カーツ佐藤がシナリオを担当した『ジャストブリード』などがあり、非常に物語性を重視した内容に期待が集まっている。移動の際に敵と遭遇するのでなく、最初から敵がフィールドに配置されているといった形式をとりいれたのも話題の一つだ。続編ものでは前作がディスクカードで発売されていたが、今回はカセットでの発売となった『エスパードリーム２』がある。戦闘シーンでノンプレイヤー（注４）が手助けをしてくれるなど、前作よりもその内容は格段におもしろくなった。
　たとえ話題性で新製品に押されることがあっても、現在までに普及したファミコンの台数はそれらをはるかにしのいでいる（注５）。ゲームとして遊ぶことが目的である物の中で、一般ユーザーへの需要が満たされるほどに成功したものはこのファミコン以外にはまだあらわれていない。これから登場するあらゆるソフトの中に、ファミコンが今までに築き上げた「娯楽のノウハウ」は根強く受け継がれていくことだろう。

（注４）ＲＰＧなどで、プレイヤーが操作するキャラクターの前に現われる登場人物。プレイヤーの手助けをしてくれたり、邪魔をしたり、その役割は様々だ。

（注５）ファミコンは日本で１５００万台、アメリカでは、なんと２０００万台も売れたらしい。まだまだファミコンは、「家庭用ゲーム機の王様」の地位を維持しているといえるだろう。

最初はすべてファミコンを対象としたものだったことにまちがいはない。
　ファミコンが作りあげてきたものは、子供たちに次に発売されるコンピュータゲームに対する興味を失わせないための「つなぎのハード」の役割だけではなかった。それはしぼみやすい一時のブームではなかったのである。各メディアを席巻して、新たにうちあげられたメディアそのものだといっても過言ではないだろう。
　ファミコンは、そうした貴重な基礎を築く大切な基盤となってきたのだ。ゲームというメディアがこれから何度でも変革をしていこうとするときにも、その基盤を構築してきたファミコンの役割は、決して他とはくらべものにならないにちがいない。

■びっくり熱血新記録
前作では大運動会で負けた藤堂が、くにおくんを相手にまた勝負を挑んできたのが今回。あいかわらずの型破りな競技の内容は、ビルの屋上から屋上まで跳びこえてしまう棒高跳びから、相手が全員溺れるまで妨害しまくる水泳、ゴルフコースで競われるハンマー投げなど盛りだくさんだ。　６月下旬発売／6500円／テクノスジャパン

HUMAN ENTERTAINMENT

# HUMAN

ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14
TEL 0422-20-1521(代) FAX0422-20-0145
■ヒューマンテレホン通信
**0422-20-0144**
(毎月1日/15日に内容が変わります)
■ゲームに関するお問い合わせ
**0422-20-3725**
(月~金曜の午後2時~6時)

7月発売予定
価格未定

NEO METAL FANTASY
## ファージアスの邪皇帝

PCエンジン スーパーCD-ROM²

原作はマルカツPCエンジンで連載していた読者参加ゲーム。壮大な物語に、ハイクオリティなビジュアルとサウンドがキミを魅了する。

©1992角川書店/角川メディア・オフィス/薄葉士郎

# 秒読み開始、
# ヒューマンのRPG。

ヒューマンのスポーツゲームで、プロレスもサッカーもマスターして、運動神経バツグンになった君は、ホントによくがんばった。しかし次はRPGでアタマの方をキタエテもらおう。新しい試練はハンパじゃないぞ。そろそろウォーミングアップを開始してくれたまえ。秒読み開始だ。夏の発売まで、そのまま待機せよ。

6月発売予定
予価7,200円

SCIENCE FANTASY
## 盟約の定義

PCエンジン 4M Hu-CARD

マルチプレイのヒューマンが贈る、業界初の4人同時プレイ可能な自由度のたかいRPG、ついに登場!真実への旅立ちが、今はじまる。

■ヒューマンくらぶ会員募集中!ハガキに住所・氏名・年齢を明記の上、弊社「入会」係までお送りください。入会案内書&申込書を送らせていただきます。

**■宇宙戦艦ヤマト**
発売日未定　価格未定
発売元 ヒューマン(株)
PCエンジン　スーパーCDロムロム
スーパーCDロムロムならでは。人気名作アニメをゲーム化

なにも言わないでもいいかもしれない・・・。SFアニメーションの本家本元、元祖と言ってもいい、宇宙戦艦ヤマトをリアルタイムシミュレーションゲームとして再現。ストーリーはTVシリーズ第一弾。そう、あのデスラー総統が登場し、放射能除去装置を地球に持ち帰るためにイスカンダル星に向かってヤマトが飛び立っていったシリーズである。
ゲームモードとしては、プレイヤーがヤマトを操るヤマトキャンペーン。デスラー総統となりヤマトを撃破するガミラスキャンペーン。シミュレーションといって、キャンペーンとシミュレーションモードオリジナルから任意のシナリオをセレクトしてプレイできるモード。

スーパーCDロムロムならではのリアルなアニメーションとTVシリーズのLDからそのままサンプリングした声優の声が、テレビの前で画面を凝視していた、あの頃を思い出させてくれる。

上）アニメーションそのままのヤマト発進の画面。この絵を見て懐かしい気分に襲われる人も多いことだろう。
右）いわずとしれたガミラス軍を率いるデスラー総統近影。ゲーム上でキャラクターがアニメーションで動くのはCD－ROMの大容量ならでは。
©ウエスト・ケープ・コーポレーション

# *PC Engine*
## ［PCエンジン］

### PCエンジン、真価発揮の1992年？

**今年、PCエンジン、スーパーCDロムロムは、新作ソフトが続々発売予定ということからか、「DUO」などハードの売れ行きも好調とのこと。CD－ROMソフトをいち早く提供してきたPCエンジンならではのソフトリリースラッシュが続く。そこで、近日発売、期待大、話題沸騰の3本のソフトに迫ってみることにする。**

## 盟約の定義

今夏発売予定　予価7200円（税別）　発売元　ヒューマン（株）
PCエンジン　4M
HμCARDRPGでありながら、4人同時プレイが可能。自由度の高いシナリオには脱帽。

プレイヤーは惑星エルシアを冒険者として旅しながら多くの謎を解いていくことを目的とするのだが、とにかく業界初のマルチプレイ可能という点が新しい。
一人から四人までのプレイが可能で、目的が定められており5つのシナリオを順番にクリアしていく。ひとつのシナリオが終わるたびに勝者には報償が与えられ、次のシナリオで有利な展開が可能。最後のシナリオをクリアしたプレイヤーが勝者になるというもの。プレーヤー同士の対戦型RPGという新しいジャンルに果敢に挑んだところなど、開発元であるHumanの強烈な意気込みが感じられる。
また、もうひとつの大きな特徴は一人プレー専用のフリーシナリオシステム。数々のイベントが盛り込まれた世界をまったく自由に探索し謎を解いていく。プレイ状況によって謎は変化し、情報も変わるという、まさに現実世界をシミュレートしたようなシナリオ。プレイヤーは好奇心のおもむくまま操作すればいい。ひとつひとつのイベントを順番にクリアしなければならなかった従来のRPGとは一線を画す。
そして、このふたつの新しいシステムモードだけでなく多人数用のオプションゲームも用意されているというのだから、凝り方は尋常ではない。
世界観、キャラクターの特性などウルティマ、ウィザードリーといった名作ゲームから脈々と続くRPGの基本的要素もしっかり抑えられており、新しいシステムのゲームにありがちな無理な設定やわかりにくい操作性もない。
古くからのRPGファンにも薦められる本格的な作りと新しいシステムの融合。次世代RPGのお手本になる可能性も秘めたソフトだろう。

上）マップ画面。ここからどこへいくか、一人プレーならばまったくの自由。気のおもむくままに。
左）性別、種族、戦闘値、性格、職業、技能などキャラクターメイクの面でも本格的RPG。
© HUMAN

## ファージアスの邪皇帝

7月発売予定　価格未定　発売元　ヒューマン（株）
PCエンジン　スーパーCDロムロム
雑誌メディアとの融合から生まれた大容量RPG。

右）登場キャラクターの揃いぶみ。スーパーCDロムロムならではの美しい画面で、臨場感はさらに盛り上がる。
上）RPGならではの戦闘画面。まだ開発段階なのでこれからどうなるか楽しみである。
©1992角川書店／角川メディア・オフィス／薄葉士郎

プレイヤーは、破壊の化身邪皇帝アーキーを倒すために戦乱のファージアス大陸を旅して行く。奥の深いシナリオとスーパーCDロムロムの大容量を生かした壮大なストーリー。質の高いビジュアルにパワフルな音楽と一流の声優陣。スーパーCDロムロムのパワーをいかんなく発揮したRPGソフトとなっている。
そしてなんといっても話題なのは、このソフトの原作がPCエンジン関係のゲームレビューを集めた雑誌㊖PCエンジンに連載していた読者参加ゲームであるということだろう。
もともと、RPGはコンピュータ上で始まったものではなく、ボードゲームとして発展してきた歴史がある。親であるボードマスターの役割をコンピュータにまかせたところから、コンピュータゲームとしてのRPGが生まれた。このおおもとの経緯を考えると、「ファージスの邪皇帝」は、雑誌メディア、RPGの歴史のトレース、そしてCDロムロムの大容量という3つの要素が融合した新しいゲームソフト開発のトライアル作品としても注目に値しよう。
現在、3月に発売になった「天外魔境II」がスーパーCDロムロムだからこそできた、そしてスーパーCDロムロムのために生まれたソフトとして人気を集めているが、「天外魔境II」を終了した人たち、スーパーCDロムロムならではの新しいゲームワールドを楽しみたい人たち、そしてゲームを見る目が肥えた人たちの間で、本格的なRPGとして人気を呼ぶことだろう。

# PC Engine
［PCエンジン］

夢は必ずカタチになる。胸踊るＣＤ－ＲＯＭゲームへの先駆的存在。

**ＰＣエンジンには、ゲーム機としてのプライドが感じられる。
バリエーションの多さ、部屋のインテリアにもなりうるデザイン、そして何よりはじめてＣＤ－ＲＯＭ対応の機種を出したこと。
ダイナミックにしてセンシティブなゲーム世界への可能性を秘めたＣＤ－ＲＯＭソフトで、本格的なエンターテインメントをも体験するという、
これからの期待を秘めた自信の現れか？**

ＰＣエンジンというマシンはバリエーションが非常に多く、初期型から現在の人気機種である「ＤＵＯ」に至るまで、他のメーカーとは一線を画した性能の違いを誇っている。たとえば業界初のＣＤ－ＲＯＭを媒体としたゲーム機「ＣＤロムロム」を発売したのちに、さらに大容量のスーパーＣＤロムロムを搭載した「ＤＵＯ」や（注1）、差し込むだけでスーパーＣＤロムロムに対応することのできるスーパーシステムカードを売り出すなどと意欲的な発表を続けている。

昨年に発売された「ＤＵＯ」は、新規ユーザーを対象にしたスーパーＣＤロムロムとＰＣエンジン本体とを一体化した最新機種だ。デザイン的にも洗練された高級感をもたせ、これまでの家庭用ゲーム機にはなかったイメージをウリにしている。しかしいくらハードの性能が充実していようとも、肝心のソフトの本数が少なければ、買う方としても購買意欲をそそられないだろう。そこで気になるスーパ



（注1）今後ＰＣエンジンの主力機種になるのが、この「ＤＵＯ」だろう。スーパーＣＤロムロム対応で、もちろん今までに発売されたＰＣエンジンのソフトは、すべて楽しむことができる。
標準価格は5万9800円

## ソフトの未来を開拓したCD-ROMメディア

話題のＣＤ－ＲＯＭソフトが次々発売されているだけあって、書店で見かけるＰＣエンジン関係の雑誌もかなり充実した内容になっている。「月刊ＰＣエンジン」や「ＰＣ　Ｅｎｇｉｎｅ　ＦＡＮ」、「㊙ＰＣエンジン」などが手に入りやすい情報誌の代表にあたるだろう。新作ソフトの情報や攻略記事だけではなく、業界内での動きや、ＣＤロムロム、スーパーＣＤロムロムに関した読者からの質問を受けつけ、読者のためになる親しみやすい情報誌を目指しながらそれぞれの性格づけをお

**ＰＣエンジンＤＵＯ**
■ＣＰＵ／カスタムマイクロプロセッサ（7・16メガヘルツ）■ＲＡＭ／ＰＣエンジン部：メインＲＡＭ（8Ｋビット）ビデオＲＡＭ（64Ｋバイト）／ＣＤ・ＲＯＭ部：バッファ2メガビット／ＡＤＰＣＭ：128ビット×4ビット■バックアップ／2Ｋビット■価格／59800円

**■宇宙戦艦ヤマト**

ＴＶや映画で一時代を創ったあの『宇宙戦艦ヤマト』のシミュレーションゲームが発売される。原作を忠実に再現したストーリーもさることながら、ガミラス帝国側になって、デスラー総統のもとヤマトの進行を阻止する画期的なモードも設定されている。あの興奮をもういちど体験しよう。本夏発売予定／価格未定／ヒューマン

**■Ｆ１サーカス・スペシャル**

ＰＣエンジンで人気を博していた『Ｆ１サーカス』シリーズが、スーパーＣＤロムロムでパワーアップして帰ってきた。Ｆ１チーム「ロータス」の全面的な協力を得て、美しいロータスマシンのフォルムを完全に再現。前作よりもリアルになったコースの背景やサウンドで、より一層Ｆ１を楽しめる。８月末発売／7900円／ニチブツ

ーＣＤロムロムタイトルの発売本数だが、昨年は５本、そして今年は60本以上が予定されている。ほかにもＣＤ－ＲＯＭが約25本、Ｈｕカード（注２）は40本と、発売されるソフトの充実度も「ＤＵＯ」の魅力の一つとなっている。

セガが昨年発表した「メガＣＤ」だけでなく、任天堂がスーパーファミコン用のＣＤ－ＲＯＭアダプターを発表するなど、大手メーカーのほとんどがＣＤ－ＲＯＭへとシフトしていくなか、その先駆者たるＮＥＣのＰＣエンジンは現在でも確固たる位置を占め続けている。ＣＤ－ＲＯＭ化による機能の飛躍的な向上だけでなく、ＣＤ－ＲＯＭ化がソフトの可能性を大きく広げたことはまちがいないのである。特にハドソンから発売中の大人気ソフト、『天外魔境Ⅱ』の存在は、その代表的なものだろう。ＣＤ－ＲＯＭの大容量を存分に活用したこの作品は、音楽やグラフィックの美しさ、アニメーションのシーンなどが単純に増えただけでなく、大河ドラマのような「大掛かりなゲーム世界」を展開させるため、様々なところに趣向が凝らされている作品だ。『天外魔境Ⅱ』は、主人公の卍丸が全国を旅して

（注２）ＰＣエンジンのロムカセット。その小さくて薄い外観は、まさにカードである。このＨｕカードには、ＣＤ－ＲＯＭ部分のＲＡＭカードとしての役割を持つ、「システムカード」と呼ばれるものもある。

こなってきている。

ＰＣエンジンの発売後、最も早く発行されていた「月刊ＰＣエンジン」は、発売機種のバリエーションが多いＰＣエンジンの事情を反映して、ハード関係の記事が充実している。これは発売当時から拡張性を売りものにしていたＰＣエンジンの機能のせいもあって、ソフトの記事がほとんどを占めている他のファミコン誌とくらべると、やや読者の年齢層が高くなるという傾向があった。しかし「ＰＣ Ｅｎｇｉｎｅ ＦＡＮ」のように、もっと幅広い層にアピールするような誌面づくりを目指しているものもある。また「(勝)ＰＣエンジン」など、大手の雑誌らしく読者参加のイベントを頻繁に催すことで誌面の活性化をはかっているところも

**■スターパロジャー**

これは『スターソルジャー』シリーズのパロディなのだ。ハドソン初のＣＤシューティングゲームになるこの作品は、『ボンバーマン』や『ＰＣ原人』などハドソンの人気キャラクターが登場して、バリバリの連射とは一風変わった最後までおかしくてかわいいシューティングで楽しませてくれる。　４月２４日発売／6800円／ハドソン

**●月刊ＰＣエンジン**

スーパーＣＤロムロム、ＣＤロムロム、Ｈｕカードなど、新作ソフトの情報記事はもちろん、ハード関係の紹介記事など幅広い情報が充実した、ＰＣエンジン関係の代表的な専門誌。小学館

**●PC Engine FAN**

徳間の「ＦＡＮ」シリーズの一冊。ソフト紹介はすべてカラーページを使用。ビジュアル重視の見やすい誌面作りは、低年齢層を含む多種多様な読者に支持されている。徳間書店インターメディア

**●(勝)ＰＣエンジン**

角川の「(勝)」シリーズ。イメージキャラクター「ラビちゃん」の表紙がめじるし。ＰＣエンジン専門誌の中では後発のためか、ＰＣエンジン以外の記事を充実させている。角川メディアオフィス

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom

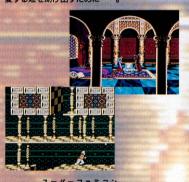
# PRINCE of PERSIA™

## プリンス オブ ペルシャ

### 愛する姫を救出せよ!

サルタン王の不在に付け込みこの国を我が物にしようとした宰相ジャファー。彼に捕らわれた姫は2時間の内に助け出さなければ、ジャファーと結婚するか、死を選ばなければならないのだ。時を同じくして、なんとか地下牢を脱出することに成功したあなたは、ジャファーの待ち受ける最上階を目指した。愛する姫を助け出すために……。

### 世界各国で絶賛のソフト さらにSFC(スーパーファミコン)でパワーアップ

リアルな動きで定評、アメリカ&ヨーロッパで様々な賞を受賞した、あのプリンス・オブ・ペルシャがついにスーパーファミコンで登場。あなたを待ち受ける城にはジャファーの部下と、不気味な罠が待ち受けています。さあ、あなたは制限時間以内にお姫様を助けることができるでしょうか?

**'92年7月発売予定** 予定価格 8,800円(税別)
●ゲームボーイ版も7月発売!

## SFC(スーパーファミコン)だからココまで出来る!

**画面数1.7倍** 従来の12面から20面に/全ての画面構成を一新したのでいままでプレイしたことのあるペルシャファンも納得。

**新しい罠** 容量の増加にともない罠の数も増えました。さあ、君はどう攻略する?

**制限時間の倍加** 従来の60分から120分に/やっぱり面数が増えたから従来通りじゃつらいもんね。でもこれで長く遊べるぞ。

**美しいビジュアル** SFCの美しい色数をおしみなく使ったグラフィックスはまさにオリエンタルムード。

**雰囲気満点サウンド** リアルを盛り上げる音楽は、あなたを異国の世界へさそいます。効果音もサンプリングでリアルに表現/

**コンテニューOK** パスワード表示で一番タイムのいいものが選べるぞ/もし時間を無駄にしたくないって人も安心だね。

**不思議な薬** 薬と言っても体力を回復させたり、体力の上限を増やしたり、逆にダメージをうけたりと様々。色と型で判断しよう。中には……ヒ・ミ・ツ。

**かんたんな操作** 約20パターンのリアルな動きを再現するコントロールは✚字キーとA、Bボタンだけという簡単さ。その行動は、
1 走る、2 すり足、3 ジャンプ、4 走りジャンプ、5 急停止、6 ぶら下がる、7 降りる、8 よじ登る、9 飛び降りる、10 飛びつく、11 剣を拾う、12 剣を突く、13 剣を払う、14 薬を飲む、15 しゃがむ、16 しゃがみ移動、17 振り返る、などなど。

# PC Engine
## ［PCエンジン］

ハードの機能を生かした世界観広がるソフト、
個性的なラインナップが充実。

■GODS
ギリシア神話のヘラクレス伝説をモチーフにして、永遠の生命を勝ち取るため敵キャラクターと対決していくというストーリーになっている。イギリスのビットマップ・ブラザース社制作の作品で、ヨーロッパのゲームデザインを存分に生かしたメタリックでシャープなグラフィックが美しく、海外ではアミーガ版、ＩＢＭ・ＰＣ版などですでにリリースされ話題を博している。
　ゲームの内容は、敵キャラクターが予測不能の攻撃をしかけてきたり、戦略を立ててプレイヤーの進行を妨害するなどとランダムなプレイが何度でも楽しめるだけでなく、敵モンスターとの戦いで武器の選択ができるアクションゲームの要素と、ゲームの進行に必要なアイテムを探すロールプレイングの要素を同時にミックスするという魅力的な作りになっている。ビットマップ・ブラザース社はこれまでのゲームスタイルをミックスさせることをゲーム製作にとりいれているだけあって、『ＧＯＤＳ』ではリズム・キングレコードのナンバーをゲームに使用するなどとサウンドの面での充実もはかっている。海外移植作品が多い中で、ヨーロッパのゲームセンスにあふれた『ＧＯＤＳ』もいっしょにプレイしてみるのはどうだろう。　7月発売予定／価格未定／PCMコンプリート

いく道筋になぞらえたストーリーで全編構成されており、あくまでもエンターテインメントに徹した作りがこれから登場するRPGに大きな影響を与えていくだろう。スーパーCDロムロムのRPGのなかで、エポックメイキング的なタイトルになることはまちがいない。
　CD-ROM化する作品はそれだけではない。『GODS』は、ギリシャの歴史物をベースにしたアクション型のゲームだ。イギリスのリズムキングレコードに所属するハウスユニット「NATIONⅦ」のナンバー、「イントゥ・ザ・ワンダフル」がゲーム中に使われるなど、音楽面での充実も話題の一つだ。スーパーCDロムロムの新作には『宇宙戦艦ヤマト』や『スターパロジャー』が、Huカードの新作では『マーブルマッドネス』などがある。PCエンジンのCD-ROM化はゲームソフトの新しい可能性を開拓し、CD-ROMというジャンルをゲーム業界に出現させた。僕たちを楽しませてくれる、おもしろいゲームがこれからも続々と登場してくることはまちがいない。

■マーブルマッドネス
85年に大ヒットしたアーケードゲームからの移植になる。ボールになったプレイヤーは、フィールドに配置された障害を避けながら､時間内にゴールまで転がりつづける。早くゴールすればするほど次のゲームを有利に進めることができる。スピード感にあふれたいつまでもあきないゲーム。 発売日未定／価格未定／テンゲン

ある。PCエンジンは「CDロムロム」の発売後、これまでとはあきらかに大きく違った変化をとげてきた。それは単にハードのスタイルを変えただけではなく、CD-ROMを通じた一つの革新であったことはまちがいない。
　CD-ROM化がもたらした新たなソフト市場は、その宣伝媒体である雑誌の分野にもこれまでにない刺激を与えた。ソフト紹介の場としてだけではなく、CD-ROM化による購買者側の困惑や疑問、各メーカーのこれからの動向を知るうえで、これらの雑誌が貴重な情報源になっているのである。メディアに新しい風をふきこんだCD-ROMの今後を知るうえでも、各誌の活躍に期待がかかる。

●最新版 PCエンジン大百科
ＰＣエンジンのソフト全３１５タイトルをゲームジャンルごとに大別し、紹介した豪華な一冊だ。巻頭にはさくまあきら氏によるベストゲーム10も載っている。実業之日本社

●ハドソン魔境／原人爆発伝説
ハドソンから発売中の人気ソフトを題材にした４コママンガ集だ。他にも、さくまあきら、広井王子、榎本一夫などによるゲーム談議など盛りだくさんな内容。みのり書房

日本を舞台にした壮大な大河ドラマ、『天外魔境』シリーズの2作目が出た。魔の敵を次々と倒す！　そして待ち構えているのは悪の王者ではなく、絶対的な神なのだ。この神から離脱することで真の自由を勝ち取るというおもしろさの試み。これは新しいRPGの誕生といえる。

# 卍MARU

# 天外魔境Ⅱ

ストーリーの序盤で大きな役割を持っている村、高山村の全体図だ。村の上の方に見えるのが暗黒ラン。不気味な姿だが、丹念に描かれていてリアリティを感じさせる。マップそのもののグラフィックも美しい。この部分に平均200色の色数が費やされているという。「天外魔境Ⅱ」ではマップの広さも注目すべき点の一つだ。この高山村はゲームが始まる「火多の国」の一部で、他にも主人公「戦国卍丸」の出身地である「白川村」や、数々の庵、小屋、洞窟などがある。それらにはたくさんの人々が住み、生活を営んでいる。彼らが聞かせてくれるメッセージの多さもゲームの世界観をひろげるのに一役買っている。

「天外魔境Ⅱ」は、すごい。始めにそう言い切ってしまおう。まずはビジュアル。アニメも顔負けの密度の濃さを誇り、CD-ROMならではの大容量を生かした演出が光っている。キャラクターの声を担当している声優も、豪華キャストだ。映画なみの制作費を投入しサウンドやグラフィックを含まないプログラム部分だけでも約920メガビット！　とくにCD-ROMでは、こういった大容量の部分に目が奪われてしまいがちだ。確かにすごい数字だが、そういった数字でゲームのおもしろさは測れるだろうか。僕らがゲームに求めているのはもっと違った「何か」のはずだ。

「天外魔境Ⅱ」における「何か」とはなんだろう。その答えは「天外」の舞台である「ジパング」という世界にある。

その昔、宇宙の創造主が二人の神を産み出した。マリとヨミである。二人は創造主の手から放たれ、強き命を産み出し、育むために宇宙のなかを旅していた。そして地球に降り立ち一つの世界を創造したのだ。それがこの「ジパング」だ。この地底には「根の国」と呼ばれる、ヨミを王とする暗黒ランが咲く伝説の国がある。「天外魔境Ⅱ」の時代より一千年前、「根の一族」と呼ばれる「根の国」の怪物達が「ジパング」に進攻してきたことがあった。彼らはその戦いに敗れ、一千年の間封じられていたのだが、ここに再び彼らの象徴である暗黒ランが地上に咲き誇り始めたのだ。主人公である卍丸の冒険は暗黒ランに捉えられてしまった母を助けだそうとするところから始まる。神であるヨミと、「根の国」の王ヨミとの関係は？　暗黒ランの正体とは一体…？　さまざまな伝承や神話を盛り込んで、「ジパング」という国が設定されているのだ。

遠く広がる世界は、僕らにその向こうには何かがあることを語りかけてくれる。「あの向こうには何かがあるんだ」ということにわくわくする気持ち。大冒険に必要なのは、そういった気持ちではないだろうか。「天外魔境Ⅱ」は、眠っていた「わくわく」するこころをゆさぶってくれるのだ。

これは「天外魔境Ⅱ」の戦闘シーンの画面だ。このような魑魅魍魎をばったばったとなぎ倒し、戦国卍丸はつき進んで行くのである。ストーリーはいいんだけど、肝心のゲームがね…なんていうものが多い中で、「天外Ⅱ」はゲームシステムもきちんと練り込まれている。まずキャラクターの能力について。それぞれのキャラクターは「奥義」と呼ばれる得意技を持っているのだが、これがキャラクターの性格を感じさせるものになっている。例えば主人公の卍丸は、ガキ大将なのだが、そういう設定の彼の「奥義」はもちろん「剣法」だ。剣を使わせたら右にでるものはいない。この「奥義」を使いこなす事によってより一層キャラクターが身近な存在として感じられるようになっている。敵のキャラクターにも細かい設定が施してあり、それらが相まって、プレイヤーである僕らに「ジパング」を、よりリアルに感じさせてくれているのだ。

●発売中／7800円／ハドソン

卍丸、見参！　スピード感たっぷりのビジュアルシーンが展開される!!　かと思えば左の写真のような感じでじっくりと謎解きに取り組む事も…メリハリの効いたテンポで卍丸の冒険は進んでいくのだ。ここで注目したいのはゲーム中のイベントや謎解きについて。「ジパング」は、君の想像を絶するほどに広い世界だ。これだけ広ければ謎の一つや二つ、あって当たり前みたいなものだ。とくに「ジパング」の世界を構成するうえで、日本の古代史、古事記と日本書紀が参照されているとのことなので、いきおいイベントや謎解きへの期待は増すばかりだ。もちろんそういった古代史の背景を知らなくても１００パーセント楽しめることはお墨付きなので心配はいらない。謎を解き、盛り沢山なイベントを目の当たりにし、敵をなぎ倒して前進する。知恵と勇気の大冒険活劇の始まりだ!!

主人公である「戦国卍丸」の近影。火の勇者であり、15歳、A型だ。一千年前に「根の一族」の進攻に勇敢に立ち向かった「火の一族」の生き残りである。彼の父はやはり火の一族の末裔であり、一年前、暗黒ランが再びこの世に復活することを予期して諸国に調査にでかけたまま、帰らぬ人となっている。そんなわけで母と二人暮らしをしている彼は「火多の国」一番のガキ大将で、国中の子分から慕われている。彼が冒険に巻き込まれるあらすじを、ここで紹介しよう。

頃は祭りの時期、卍丸の住んでいる「白川村」の隣の「高山村」でも、「火多の祭り」が催されようとしていた。卍丸達が祭りを見物していると突然、大音響と共に暗黒ランが現われ、卍丸の母と、村人達をさらってしまったのだ！！母を救うため、彼は魔の巣窟を目指した…

左の写真は暗黒ランのアップである。近寄ってみると一段と不気味だ。一千年前、「根の国」に咲く、と言われていたこの花が地上に咲き、その茎を伝って「根の一族」が地上に侵入してきたのだ。「火の一族」は、これに抵抗し長い戦いの末に「７本の聖剣」をもってこれを封じたという。だがそのときの戦いで「火の一族」自体も「根の一族」によって滅ぼされてしまったのだ。そして千年の月日がながれた。「ジパング」の西の半分を治めているタイクーンは、腹心の部下である三人の博士に「暗黒ランとヨミの力を利用すればジパング全土を手に入れることができる」と聞かされる。これを信じたタイクーンは、暗黒ランを封印していた「７本の聖剣」を引き抜いてしまったのだ！　戒めをとかれた暗黒ランにより、「ジパング」が危機にさらされようとしている！

PC Engine

我が道に敵なし!!!
戦国卍丸
年令：十五才 血液型：A型 身長：一六二cm
主人公!!手に負えないガキ大将だが
ジパングを救うため立ち上がる!!
絹
年令：十四才 血液型：AB型 身長：一五三・五cm
卍丸たちの命運を握る謎の美少女!!
果たして悲しげな瞳に映るものは!?
巨犬シロ
絹と共に生まれ育った。
鋭い牙で巨悪をかみ殺す強い味方だ!!
カブキ団十郎
年令：十九才 血液型：B型 身長：一七六cm
派手好き!!女好き!!軽い性格!!
ただ一筋に目立つためだけに戦う!!
極楽太郎
年令：一〇二四才(うち九九二年は牢の中)
血液型：O型 身長：二〇八cm
怪力は山をも砕き、口からは炎を吐き出す!!
大飯食らいの豪傑野郎!!
PC Engine
SUPER CD·ROM² SYSTEM
COMPACT disc
SUPER CD·ROM²
天外魔境II 卍MARU
ゲームからドラマへ!! RPGは進化を遂げた!!
FAR EAST OF EDEN
天外魔境 II
卍MARU
HUDSON SOFT
ぬめる黒首が現れた!!
超絶真珠男が現れた!!
ぬめる黒首が現れた!!
絹
希望小売価格
7,800円(税別)
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本 社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所 札幌・名古屋・福岡

Enjoy
Hudson
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
II
卍MARU
STAFF
原作……………………P. H. チャダ
企画・監修………広井王子
監督・脚本………桝田省治
演出……………………岩崎啓眞
絵師……………………辻野寅次郎
音楽……………………久石譲
©1992 HUDSON SOFT ©RED

絶賛発売中!

# 広井王子

**何が、今、一番おもしろいのかを追及したゲームづくりをしている広井王子。それは、楽しめることなら何だって無条件に取り入れてしまう、子供の視点によく似ている。参加できるTVアニメともいうべき『天外魔境』は、「今、一番……」のおもしろさの答えである。**

## 『天外魔境Ⅱ』が持つテーマ

今回『天外魔境Ⅱ』を制作するにあたり、いくつかテーマがありました。ひとつは「キャラクターゲームを作る」ということ。

これは、テレビやアニメなどのキャラクターをゲーム化するという意味ではなく、オリジナルでありながら、そのゲームの世界で活躍する主人公たちに強烈な個性を与え、明確なキャラクター性を打ち出すということです。

キャラクターがしっかりと立っていれば、おのずとゲームの世界観もリアルなものになるはずですからね。

もうひとつのテーマは「アジアを舞台にする」こと。

僕たちの住んでいる日本という国は、アメリカでもヨーロッパでもない。まぎれもなくアジアの中にあります。では、アジアの中の日本って何だろうということになると、実は誰もわからないと思うんですよ。アメリカの文化には詳しくても、いざ日本のこととなると何もわからない。僕自身も含めて、常にそこに危機感を覚えますね。やっぱり僕たちは黄色いバナナなんだなぁと思いますよ。

現在、RPGというと中世ヨーロッパを舞台にしたものがほとんどですが、中世に限らずファンタジーはあると思うんですよ。なにも「指輪物語」（注1）だけにファンタジーを求めなくとも、日本には「古事記」や「日本書記」なんかにいくらでも荒唐無稽な物語が出てきますからね。それらをゲームで追求することによって、新しい「古事記」が作れたら素晴らしいですね。

## 神からの離脱、神からの自由

『天外魔境』シリーズの主人公は「火の一族」という設定なんですが、彼らの宿命というか、生きていくうえでの永遠のテーマが「神からの離脱」です。

物語の主人公たちは自由を手にするために幾多の魔物と戦うわけですが、悪を倒して「ハイ終り」というのでは真の自由を手に入れたことにはならない。悪しき者はもちろん、神からすらも解き放たれるのが真実の自由なのではないかな、と。そのかわり、仲間どうしでも憎しみ合うし、傷つけ合うこともあるだろう。それらを乗り越えたところに真の平和が、本当の自由が待っているのではないか。『天外魔境Ⅱ』のラストでは、そのへんのことに対する僕なりの回答を提示したつもりなので、楽しみにしていてください。

## ゲームとは「世界を買う」こと

『天外魔境』シリーズは、たしかにゲーム性の前にまず物語性が強調されている作品でしょう。でも、それは僕にとってゲームというのが「世界を買っている」ものだとの認識があるからだと思います。

僕はゲーム制作に携わる以前は、お菓子のオマケに世界観（注2）を与えたりテレビアニメなどの企画をしていましたから、ゲームを作るときにもどうしたって世界設

（注1）J・R・R・トールキンによって、1930年代に書かれた幻想文学の古典的名作。現代のRPGに登場するホビットやゴブリンといった種族は、すべてこの作品に原典を求めている。

（注2）ゲームマシンの進歩と発達により、そこに描かれる世界は急速にリアル感を増してきた。そのため、このところ頻繁に語られるようになったのが「世界観」についてである。世界観がしっかり構築されているゲームほどよく出来ているというのは、近頃では定説。

●プロフィール

1954年、東京都墨田区に生まれる。高校、大学を通して自主映画制作に没頭。大学中退後に、自主制作集団「コルボ・シネマテーク」に参加、俳優森本レオの付き人などを経て、ロッテのお菓子のおまけを企画するプランナーとなる。そして1976年、お菓子のおまけからゲームの制作までを幅広く扱う「（有）レッドカンパニー」を設立し、『天外魔境』シリーズに代表される様々なゲームを企画開発する。レッドカンパニーを設立後、多くのクリエーターを育成すると共に、「魔動王グランゾート」、「魔神英雄伝ワタル」などのテレビアニメを企画。この2本は広井氏自ら小説版を角川スニーカー文庫から出し、共に100万部以上の大ヒットを記録する。小説は他にも「蜃気楼帝国」「オレたちの黄金伝説」「東方見聞録　竜の伝説」などがある。漫画の原作としては「王立院雲丸の生涯」を、少年サンデー誌上で発表し、ビッグコミックシリーズでも連載を予定している。現在全9巻になる長編小説を執筆中。

定というのが気になるんです。

子供向けの商品企画をしていると、市場性がどうのとか、シェアがどうしたとかいうことを求められますが、それは「もうカンベンして！」という感じですね。そんなことを考える前に僕らがしなきゃならないのは、とにかく「子供を喜ばせることだろう」って。

だから僕はゲームに限らずあらゆるものごとを考えるときに、まず心がけているのは「自分自身が楽しめる」ものを作ること。そして、そのためにはガッシリとした世界観を構築しておく、ということになるわけです。

僕たちの世代は、テレビがあってマンガ雑誌があって、さらにはゲームがあってという具合に、いつも新しい娯楽の洗礼を受けてきたわけです。よく「現代っ子はマニュアル通りにしか遊べない」なんて言われますが、本当は娯楽が少ない時代に育ってきた、僕らより上の世代のほうがマニュアル通りなんじゃないでしょうか。

## CD-ROMメディアの可能性

CD-ROMが小説や映画に続く新しいメディアになるのは間違いないでしょう。ただし、現時点ではまだまだこれからという感じです。それはやはりCD-ROMがまだ生まれたばかりのメディアであるということもあるし、物語を語るために、この新しいメディアを正しく使いこなしている人間がいないということもあります。

僕が今考えているのは、ゲームで物語を語るための文法を作ろうということです。ゲームにおけるシステムデザインというのは、小説で言うところの文法と同じことではないでしょうか。拡大・縮小、回転（注3）なんていう機能も、マシンの機能なのではなく、クリエイターが見せたいものを見せるための文法なんだと思います。そして、その文法がきちんと確立されれば、小説界に新人がどんどん入って来るように、ゲーム界にも新しい人たちが入ってこれるはずなんです。

映画より作りづらくはなく、しかも小説より入りやすいのがゲームの世界ですから。

それと、今後のゲーム製作はオープン・アーキテクチュア（注4）であるべきでしょうね。アニメの世界でいえば『機動戦士ガンダム』なんかがいい例ですよ。従来のテレビアニメとはまったく違う構造を持った『ガンダム』も、そのアーキテクチュアを公開することによって様々な展開を見せたし、後続の作品群にも多大な影響を与えたでしょう？

だから『天外魔境』でもそうするべきなんです。さあ、どなたが『天外Ⅲ』や『天外Ⅳ』を作ってもいいんですよってね。

## 難しくも楽しいゲーム作り

僕は子供向けオモチャやゲームだけでなく、マンガの原作や小説もやっています。これだけいろんなことをやっていれば、そりゃあ忙しいですよ。それでも続けてるのは、変な話ですが、なんらかの形で賞が欲しいからです。小説なり、マンガなりで賞を獲ってしまいたいんですよ。そのあとで、「ほら、紙のメディアって簡単でしょ。それに較べてゲーム作りのなんと難しいことか！」って言いたいわけです。

だけど、それと同時に「難しいからこそゲーム作りは楽しいんだよ」って言いたいんです。

（注3）拡大・縮小、回転は、スーパーファミコン発表時に、マシン側に搭載された機能でグラフィックを自在に変化させることが出来るというので、話題を呼んだ演出効果。しかし、対抗するPCエンジンもメガドライブも技術的、あるいはハード的に同様のことが可能なのを証明したので、実質的にはどのマシンが優れているのか優劣をつけることは難しくなっている。

（注4）ある作品の制作ノウハウや構造原理を隠匿せずに、技術公開すること。ひとつのメディアを成長させるためには必要不可決の行為だが、残念なことにゲーム業界においては頭脳流出を恐れてか、いまだ一般化されていない。

■天外魔境　自来也

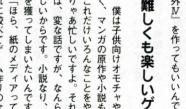
広井氏がレッドカンパニーを設立するきっかけになった作品。最初は実写映画で、という企画であったが、予算などの折り合いがつかず、実現はしなかった。やがてハドソンと制作するという話しになり、ＰＣエンジンのＣＤロムロムタイトルとして発表される。ＣＤ‐ＲＯＭのＲＰＧとしては、世界初の作品。発売中／7200円／ハドソン

■山田真木

広井王子氏の秘書兼レッドカンパニー広報室長。『天外魔境』シリーズのシナリオ、メッセージなどにも参加しており、広井氏の作品世界を、広範囲にわたってサポートしているおねーさん。㊖ＰＣエンジンでは「女王マキ」という名前でコーナーも持っており、その個性的な性格とグラマラスなスタイルで、業界では結構有名人。

# MEGA DRIVE

## ［メガドライブ］

●

ゲームでありながら本格的オーディオ。楽しみ方、気まぐれ対応。

**オーディオメーカーとの共同開発で、メガドライブは第2段階に突入した。
迫力あるサウンドに加え、音楽を使って遊べる機能を備えたAVアミューズメントの出来上がり。
例えば、カラオケ。例えば、楽器の自動演奏。CD-ROMのゲームソフトはテレビに近い動画とステレオサウンドで臨場感満点。
ゲームあり、音楽あり、これぞ贅沢の極み。**

昨年末に発売されたメガドライブ用の高性能CD－ROMシステム「メガCD」も好評のようで、国内でも着実にそのシェアを延ばしているが、アメリカにおける勢いにも目を見張るものがある。アメリカ版のメガドライブ、「ジェネシス」は1989年に発売されて以来、徐々にファンを増やしてきた。昨年6月に189ドルから149ドルへの値下げ作戦（約5千円）を強行したり、アメリカでシェアをまっぷたつに割っている任天堂との比較広告（注1）を出したりと、ユーザーに刺激をあたえて爆発的にその売り上げを延ばしている。

セガというメーカーの歴史は古く、アーケードゲームのメーカーとしては最古参の部類に入る。コンシューマー業界に参入してからは常に任天堂と一線を画した戦略で、ある種「孤高のメーカー」といったイメージを持つ会社だ。それはメガドライブのゲームソフトが最近まではすべて自社製品であった事にも起因しているだろう。ゲーム機から

（注1）アメリカではTV広告に限らず、今年の1月に開催された「CES」でも、セガのブースで自社の『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』と任天堂の『スーパーマリオワールド』を並べてプレイさせるということをしていた。

**メガドライブ＋メガCD**
■CPU／MC68000（12．5メガヘルツ）■RAM／メインRAM：6メガビット／PCM用波形メモリ：512Kビット／CD・ROM用キャッシュデータ：128Kビット／バックアップ：64Kビット■ROM／1メガビットサウンド／PCM音原ステレオ8＋サンプリング周波数MAX32Kヘルツ＋CDデジタルオーディオ■特種機能／2軸回転・拡大・縮小■価格／メガドライブ：21000円／メガCD：49800円

### メガドライブならではの充実した専門誌がマル

現在メガドライブの専門誌として「メガドライブFAN」と「BEEP!メガドライブ」の2誌が月刊で刊行されている。これらはメガドライブのユーザーの心強い味方といえるだろう。どちらも独特の編集方針を持っている雑誌なのでお金に余裕があるようなら2誌とも買うことをオススメする。

「メガドライブFAN」はゲームの紹介や攻略を中心に構成されている。新作情報やゲーム攻略のヒントが欲しいときには重宝するだろう。ゲーム関係以外のコーナーでは、セガの歴史を

**ワンダーメガ**
■CPU／CD・ROM：68000（12．5メガヘルツ）ロムカセット：68000（8メガヘルツ）＆Z80A（4メガヘルツ）■カラー／512色■スプライト／80個■背景／2面■特種機能／回転・拡大・縮小■サウンド／PCM音原：ステレオ8チャンネル・モノラル1チャンネル／FM音原：ステレオ6チャンネル■寸法／（幅）380ミリ×（奥行き）211ミリ×（高さ）75ミリ■重量／約2kg■価格／79800円（セガ）

**■大航海時代**

パソコン版からの移植ゲーム。16世紀のポルトガルが舞台。父の遺志を継いで帆船艦隊の提督となった少年が、公爵の座につくために奮起するＲＰＧ。広大なマップや商人との交渉など豊富なイベントが雰囲気を盛り上げる。プレイする度にシナリオがかわるリコエーションシステムで何度も楽しめる。　４月２９日発売／11800円／光栄

**■アリシア ドラグーン**

雷竜戦士のアリシアが雷撃の魔法を使い、世界を破滅に導く邪神教の教祖ドルガーを倒すため、４匹のモンスターと共に立ち上がるという物語のアクションゲーム。８方向スクロールや「全方位自動照準」など独自のシステムによって極上の操作性を誇る。グラフィックの美しさも見ものだ。
４月２４日発売／7800円／ゲーム アーツ

一連のソフトウェアまでを一社で統括した結果、メガドライブという商品のイメージを固める事に成功した。アーケードゲームにおけるバックボーンをフルに生かしたソフト群（注2）はイメージもよく魅力的であった。やがてサードパーティー（注3）が参入し、ＩＢＭとの提携により登場したテラドライブ（注4）やイメージリーダーキャラクター「ソニック」（注5）が登場すると、メガドライブの人気は一気に盛り上がり、そしてメガＣＤの登場に至るわけである。

　圧縮した実写を、かなり滑らかに再現できる動画機能。そして迫力あるステレオ・サウンドなどを実現したこのマシンは、メガドライブに取付けて使用するアダプタとして登場した。この「メガＣＤ」の登場によって、家庭用ゲーム機のメディアがＣＤ－ＲＯＭへと移行していくことはほぼ間違いなくなったといってもいい。ＣＤ－ＲＯＭが持っているスペックをメガドライブの機能に合わせて引き出したメガＣＤの性能は、これからの家庭用ゲーム機がどのように進化していくのかを探る、重要な手掛かりになってい

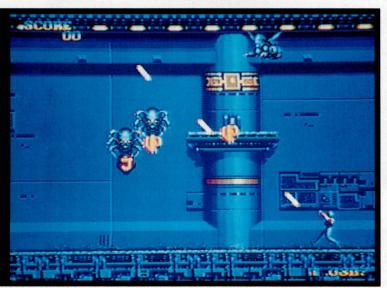
（注2）『アウトラン』『スペースハリアー』など、ゲームセンターでおなじみのタイトルが移植されている。

（注3）ハードメーカーが1、ユーザーが2、そして第3者として存在し、周辺機器やソフトウェアを開発するのがサードパーティー。

（注4）ＩＢＭ－ＰＣとメガドライブのソフトが両方楽しめるパソコン。セガが世界戦略の一環として発表した。

（注5）大ヒットアクションゲーム『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』の主人公キャラクター。ぬいぐるみにもなって女の子に大人気！

紹介した連載「ＳＥＧＡ ＡＲＣＡＤＥ ＨＩＳＴＯＲＹ」や売れセンのソフトが一目でわかる「週間ヒットチャート」などがある。実にフレンドリーな編集で低年齢からお年寄り（？）まで楽しめるつくりになっている。

　一方、「ＢＥＥＰ！メガドライブ」はゲーム紹介などももちろん扱っているが、それ以上に特集記事やコラムなどの充実度がウレシイ編集になっている。業界の動向や、気になるニュースなどが満載され、知的欲求を満たしてくれる雑誌に仕上がっている。読者参加の「今月の論」といったコーナーでは、毎月テーマを提示して読者からの手紙を募集するのだが、その水準の高さには驚かされる。アリガチな受けねらいの文章は少なく、辛口な批評にな

**■チェルノブ**

'88年に業務用として登場したアクションゲームの移植版。ストーリーは「テロ活動に巻き込まれ、偶然にも超人的な能力を身に付けた炭坑労働者チェルノブが、誘拐された妹を救いだすため、謎の軍団『デスタリアン』に戦いを挑む」というもの。危ないタイトルのアクションゲームだ。　発売日未定／価格未定／データイースト

**●BEEP!メガドライブ**

メガドライブ専門の月刊誌。特別企画や連載に力を入れている編集方針がおもしろい。ゲーム以外の特集など、読んでためになるページが多いおすすめの一冊だ。　ソフトバンク

**●メガドライブFAN**

ゲーム中心の記事構成がうれしいメガドライブの専門誌。新作ソフトの紹介や攻略が充実している。力の入った別冊付録など、ゲーマーなら見逃せない雑誌と言えるだろう。徳間書店インターメディア

スーパーファミコンは任天堂の商標です。 ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

スーパーファミコン版シルヴァ・サーガ。主人公の名はフーラル。ベタの村に漂着したフーラルは、失踪したカイラル王子を求めて、光の戦士への旅を始める…。

# スーパーファミコン®用ソフト シルヴァ・サーガ

容量 8MBIT+64KSRAMB.B 予定価格 8,900円(税込) 発売日 92年発売予定

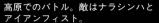
## メッセージ表示のないバトル!

「○○のこうげき!」などというメッセージ表示をしない。
すべて、ビジュアル(アニメーションなど)によって表現するのでとっても迫力があるぞ。

## がんがんアニメーションするバトル!

アニメーションは通常アニメと攻撃アニメの2種がある。
ボスキャラなどは攻撃パターンが豊富で、いくつかのアニメーションを見ることができる。見ているだけで風が感じられるかのようなアニメーションを、ぜひ見て欲しい。
グラフィックデザインは「ガデュリン」に引き続き、岩滝徹&智の岩滝BROS.が担当。

## 傭兵&神像システム

高原でのバトル。敵はナラシンハとアイアンフィスト。

主の塔の中でのバトル。ニーラカンタがフワフワと浮いている。

## サウンドはフルオーケストラ。

重厚なサウンドがミネルバトンワールドのイメージを広げる。
バトルの効果音も凄い迫力だ。

## 練り込まれたシナリオ。

シナリオは当然、「ガデュリン」のデザインを始め、小説などでも大活躍中の羅門祐人氏が担当。

Silva Saga

傭兵&神像システム
壮大なミネルバトン
ワールド

# 新たなる光の戦士の旅立ち。

## ファミリーコンピュータ™用ソフト シルヴァ・サーガ

容量 4M+64KSRAMB.B
7,800円(税別)
発売日 92年発売予定

ファミコン版シルヴァ・サーガは、王子カイラルによる冒険の旅…。

## 早指し SFC用ソフト 二段 森田将棋

92年発売予定
価格未定

コンピュータの思考時間が大幅に短縮/超高速カスタムチップ搭載!

**1手、20秒VS.20秒の夢が実現!!**

●"カスタムチップ"とは?

スーパーファミコン本体の計算スピードより約40倍速く処理を可能にしたチップ。これにより、好評「初段 森田将棋」の棋力バージョンで、思考時間が約20倍近く短縮されることになった。
待ち時間のイライラが解消されたばかりでなく、ナント/ 最強の敵と1手20秒VS.20秒の超早指しが可能となった。

SETA 株式会社 セタ 〒143 東京都大田区西馬込2-1-15 K.S.T.BLD. 2F TEL. 03-3778-6311(ユーザーサポート電話)

# MEGA DRIVE
## ［メガドライブ］

ゲーム王国アメリカでも人気沸騰、答えはカンタン。
大人を、夢中になるほど楽しませるから。

**■シャイニング・フォース　神々の遺産**
大小様々の国家が点在する「ルーン大陸」。ここを舞台にして繰り広げられるロールプレイングのビッグ・タイトルが、『シャイニング・フォース』だ。このソフトがメガドライブの性能をフルに引き出して製作されていることは、ハイクォリティの画面と革新的なゲームシステムが、CD-ROMではなくロムカセットで実現していることでわかるはず。メガドライブ特有の少しアダルトで深みのあるグラフィックが、この作品の持つ「世界観」をグッと引き上げている。とくに、採用されているゲームシステムで「タクティカル・ロールプレイング」と呼ばれている新システムがあり、従来のロールプレイングとはまったく違うおもしろさが演出されている。基本的な物語の進行はロールプレイング調で行なわれ、いざ戦闘に入るとマップを俯瞰した状態でシミュレーションによる戦闘に切り替わるのだ。これによって、ファンタジーの世界観を物語で楽しみつつ、戦闘時の戦術的な楽しさも味わうことが可能になっている。全体的にテンポが早く、小気味いいゲームの感覚が楽しめ、さらに戦闘時に挿入されるアニメーション画面も実によくできているため、メガドライブファンならずとも必見のタイトルだといえるだろう。発売中／8700円／セガ

くはずだ。

そして今、セガの陣営に数多くのサードパーティーメーカーが新たに参入し、メガドライブ市場は最高潮を迎えようとしている。今まで通りのメガドラならではの味のあるアクションゲームとして『アリシア ドラグーン』『チェルノブ』など期待の新作がラインナップしているし、メガCDソフトも大容量を誇るCD-ROMならではのアニメーション画面などを取り入れた大作が次々と準備、発売されている。中でも『LUNAR』はユーザーの期待度も高いRPGだ。また他機種からの移植も充実してきており、PC98など、他機種に移植され、名作の誉れ高い光栄のリコエーションゲーム（注6）『大航海時代』や、鉄道会社の経営をシミュレートするアートディンクの『A列車でいこう』など、過去の名作も楽しめるようになっている。

この春にはCD-ROM一体型の新型メガドライブ「ワンダーメガ」（注7）も登場し、ハード的な充実もふくめて、メガドラは今、まさに「買い」である。

（注6）光栄が独自に打ち出した新しいゲームジャンルのこと。シミュレーションゲームとRPGの要素を兼ね備え、プレイヤーはプレイする度に違ったストーリーを体験できる。

（注7）セガと日本ビクターが提携して発売する。

**■ライズ・オブ・ザ・ドラゴン**
ダイナミクス社から発売されているIBM-PC版のアドベンチャーゲームの移植。舞台は近未来のロサンゼルス。元警官の私立探偵ブレイド・ハンターは市長から捜査の依頼を受ける。市長の娘がドラッグ絡みで変死をとげたというのだ。真相の究明にのりだしたブレイドの前に次々と謎の事件が……。6月末発売予定／価格未定／セガ

っているのだ。このほか「ゲーム言いたい放題」「ギョーカイに言いたい！」という同様のコーナーでもこの傾向が見られる。

カルさがもてはやされる今の御時世に、この編集方針は実に好感がもてる。

このほかに徳間書店から「テレビランドわんぱっく」シリーズという『アドバンスド大戦略・天下布武』『シャイニング・フォース』など、RPGものやSLGものを中心にしたメガドライブ専門の攻略本シリーズが発行されている。今後も話題のゲームの攻略本が続々と発売される予定だ。ゲームの参考書として、ぜひともおすすめのシリーズだ。また、メガドライブの専門誌以外では「ファミコン通信」などでも最新情報をキャッチできる。

**メガCDの動画機能をガンガン生かした美しい画面は、まるでTVアニメだ！　今までのRPGゲームには見られなかった、シチュエーションごとの細かい表現にクラクラ。訪れる町の描き方も全部違う。新しい楽しみいっぱいの『LUNAR』から脱出できるか!?**

# THE SILVER STAR LUNAR

モンスターとの戦闘は、剣や斧などをつかって、直接ダメージを与える直接攻撃、弓矢などで離れた場所から攻撃する間接攻撃、そして間接攻撃同様、離れた場所からも攻撃できる魔法攻撃がある。これらの戦闘の状況がビジュアルでわかりやすく表現されており、さらに今までのゲームと一線を画する特徴として、戦闘の最中でもパーティーのキャラクターの一人一人が自分の性格に沿って行動する。例えば戦闘中にルーナがピンチに陥った場合、彼女に想いを寄せているアレスは、彼女を助けに行ったりする場合がある。キャラクターの性格をよく把握し、このような事態も考慮しながら戦略を立てていかなくてはならないのだ。

つぎつぎとソフトも出そろいはじめ、いよいよこれからが楽しみなメガCDだが、発売が予定されているCD-ROMソフトの中でも非常に期待度の高いのが、この『LUNAR』である。大容量でしかも高音質のCD-ROMの特性を生かした超大作RPG『LUNAR』では、壮大なストーリーを演出するビジュアルシーンやCDサウンドを流れるように進行させるため、ゲームシステムを作るときに「細心の注意をはらった」のだそうだ。このシステムとメガCDならではの速いアクセスタイムとがあいまって、CDゲームにありがちなロード待ちのイライラを最小限におさえている。ゲームは深く掘り下げられ、かつてないほどに細かい性格付けがなされたキャラクターが30人以上登場し、ドラマチックな物語が展開する。

物語の舞台は魔法が一般的な世界「LUNAR」。ここに住む人々はごく普通に魔法を使って生活している。かつてはこの世界にドラゴンが存在し、それを操るドラゴンマスターの「ダイン」という英雄がいたという。主人公のアレスは英雄ダインにあこがれ、冒険の旅に出たがっていた。そこへ村長の息子ラムスがホワイトドラゴンの棲む「白竜の洞窟」へ卵を取りに行こうと誘う。アレスに想いを寄せる幼なじみのルーナが止めるが、アレスの決心は固かった。しかたなくルーナも洞窟へと同行するのだが……。

もちろんストーリーだけでなくロールプレイングならではの戦闘システムも徹底的に研究、開発されている。戦闘画面は斜め上から見下ろしたようなタイプで、3次元的な奥行きと高さを感じさせるものだ。これは「LUNAR」の戦闘システムに今までにはない「移動」という概念が付加されているためである。つまりこれは従来のロールプレイングゲームの戦闘にシミュレーション的な要素を盛り込んでいるといえる。「しかしそれでは操作が複雑になるのでは？」といった不安も出てくるだろうが、もちろん心配はいらない。じっくりと研究し工夫された「AI戦闘システム」がしっかりとサポートしてくれる。ロムカセットでは実現不可能な、密度の濃いゲーム内容を表現した「LUNAR」はまさに新世代のRPGといえるだろう。

『LUNAR』の戦闘システムにはいくつかの特徴がある。斜め上から見た角度で、3D的な空間を「移動する」という新しいファクターがフィーチャーされているのだ。つまり主人公たちとモンスターは、それぞれ横一列に並んでいるのではないのである。主人公たちは移動コマンドを使って、敵のいる場所に移動しなければ、攻撃を加えることができない。これによって操作が複雑化するのを避けるため、戦闘モードは、オーソドックスなコマンド入力式の「マニュアルバトル」のほか、便利な命令コマンドの形態が用意されている。「魔法で戦え」「武器で戦え」といったような簡単な命令を個々のキャラクターに実行させる簡易AI戦闘の「ファジーバトル」、キャラクターにすべてをまかせて勝手に戦ってもらう「AIバトル」の3種類が自由に選べるようになっているのだ。これで高度な冒険を簡単に楽しめるようになった。

●発売日未定／８７００円／ゲームアーツ

この物語の主人公、アレスは緑色の瞳を持ち、竪琴を奏でるのがうまい15歳の少年だ。多少、優柔不断なところもあるが、性格は明るく、柔軟な心を持っている。最後のドラゴンマスターである伝説の英雄ダインに憧れ、いつか彼のように冒険の旅に出たいと夢みている。幼なじみでとても歌のうまいルーナという少女にほのかな恋心を抱いている。ルーナはもともと孤児で、アレスの家族に拾われ、アレスと一緒に育てられた。彼女の歌は、人の心を和ませるだけでなく、モンスター達を退ける力があるという。

このほかにも村長の息子のラムス、魔法使いの美少女ミア、かわいいペットのナルなど、個性豊かなキャラクターが続々と登場し、アレスの冒険譚に華を添えていく。これらのキャラクターとパーティーを組んでの冒険は、にぎやかで楽しくなりそう？

基本的には見下ろし型のオープンフィールドの画面である。フィールドから村へ入ったり、家の中に入ると画面は拡大図へと切り替わるタイプだ。ゲームは主人公アレス達の住んでいるブルグ村から始まる。ブルグは北の山の中にある小さな村だ。なんのへんてつもない小さな村だが、ここには伝説の４英雄の一人、ドラゴンマスターのダインの墓がある。出会った人たちといろいろ会話ができたりするのは、他のロールプレイングゲームと同じだが、会話の途中で、ペットのナルが横やりを入れたりする。

主人公たちは当初、ブルグ村を出て、島中を冒険してまわることになるが、この島だけで約30画面分の広さがある。のちのち島を出て大陸へと渡っていくことを考えると、このゲームのスケールの大きさがうかがい知れるだろう。

# PC-9801

［PC－9801］

●

国内標準的パソコン、人気の高さはオモシロサに比例するという実証。

**なにしろ豊富なソフト数。高い普及台数を誇る結果といえる。**
**これは新作ソフトが出たとき、対象機種となる確率が大きいということ。**
**ゲームプレイだけにとどまらず、使用範囲が広いのもパソコンの魅力。ゲームをクリエイトすることもできるのだから、ちょっと放ってはおけない。**
**豊富な周辺機器を駆使して、自分だけの世界を拡げてゆくのに、最適のマシン。**

98はパソコンのハードとしては国内で最も需要が高い。その理由は、98が日本国内での事実上の標準機であることによる。ＯＡマシンとして出発したために台数が多く、現在個人や企業向けの汎用機種として最も普及率が高い。そしてその強みから、ほかの機種よりもはるかに充実した周辺機器をとりそろえることができる。しかしグラフィックの性能は必ずしも高いものではない。例えば後続機種に比べると、画面に表示できる色数も少ないのだ。（注1）ハードの性能だけを基準として考えれば不利かもしれないこのマシンだが、それでもやはり98はおすすめ。それは使用できるソフトの種類が、他の機種とくらべてみてもはるかに豊富だからだ。

たとえば『三國志Ⅲ』など、メジャータイトルの歴史シミュレーションゲームは真っ先に98で発売される場合が多いだろう。その普及台数の多さから新作ソフトを発売する対象とまず考えられるからだ。でもそうした新作だけでは

（注1）ＰＣ－９８０１シリーズは６４０×４００ドットで16色が標準。
それに対してＦＭ ＴＯＷＮＳでは最大３万２７６８色、Ｘ６８０００では最大６万５５３６色の表示が可能。もちろん画面の解像度によって制限を受けるが、いずれにしても98以上の色数である。
だがＮＥＣも負けてはいない。つい先ごろ、マルチメディア環境を念頭においた最新モデル「ＰＣ－９８０１ＧＳ」を発表している。

## 信頼と安定性を求めるなら98はそれを提供できる

個人の趣味的な欲求に応えるだけでなく、その利用者の多くが同時に職場でも使う機会も多いということもあり、98に関係した書籍はその種類だけでもかなりの数にのぼる。初心者向けのわかりやすいＨＯＷ ＴＯものから専門誌にいたるまで、ハード中心の本をさがすなら用途に合わせた書籍を必要に応じて手にいれることができるはずだ。例えば『Ｏｈ！ＰＣ』は書店でよくみかける雑誌だが、周辺機器の最新の情報からその活用法、またゲーム事情まで掲載しており、98で多様に遊

**PC-9801DX**
■ＣＰＵ／８０２８６ＳＸ（12メガヘルツ）■ＲＡＭ／最大６４０Ｋバイト■カラー／６４０×４００／４０９６色中16色■寸法／（幅）３８０ミリ×（奥行き）３３５ミリ×（高さ）１５０ミリ■重量／９・３ｋｇ■価格／３１８０００円

■FEED
培養キットの中でフィードを育てる話題のシミュレーションゲームがこれだ。フィードとは宇宙空間で発見された新種の微生物。未来では家庭用ペットにもなっているこの生物の成育に必要な環境を設定して、卵をふ化させて成体になるまで育てていく。このソフトも培養キットという設定になっている　発売中／12800円／亀島産業

■プレイメーカーフットボール
選手の能力を決めることから始めて、各ポジションの選手たちの動きからフォーメーションまで設定し、最強のチームづくりをめざすゲーム。アメリカンフットボールマニアにはたまらない「燃えるタイトル」がこれだ。今年のスーパーボールの優勝はどこか？　これで最優秀チームをめざそう。発売日未定／9800円／システムソフト

なくて、これまでに発売された有名な諸作をプレイしたいと思うときにも、98であれば手に入れられる確率もずっと高い。

シミュレーションゲーム（注2）の新作には、また『FEED』という作品もひかえている。これは環境を設定して微生物を培養させるもので、その微生物をいかに上手に成長させ、闘わせるかが試される。

98はグラフィックの性能によりシューティングゲームよりも、どちらかといえばシミュレーションやRPGの方が適している。もちろんソフトの充実度はシミュレーションゲームだけに限ることはない。ロールプレイングならば一度はやってみたい海外からの移植ものも、98では目白押しなのだ。『ウイザードリィ』や『マイト・アンド・マジック』、『ウルティマ』などはそんな名作の部類に文句なく入るだろう。

海外からの移植作品を選ぶのなら、ほかにも『プレイメーカーフットボール』や『スペースクエストⅣ』など話題の作品もひかえている。『プレイメーカーフットボール』

（注2）実際にあるもの（例えばゴルフや野球、戦争など）を、コンピュータ上で再現するジャンルのこと。最近では地球の環境や都市の運営、鉄道運営などをシミュレートするソフトが登場してきており、人気を博している。

■スペースクエストⅣ
前作の『キングズクエストⅣ』とくらべるとまるで正反対の「軽いノリ」が溢れるアドベンチャーゲームだ。主人公のロジャー・ウィルコがタイムスリップしてみると、なんとそこは荒れ果てた未来の故郷だった。変わりはてた故郷を救うために、彼は奮闘を始める。　発売中／11000円／シエラ・オンライン・ジャパン

ぶのならこうした方がよいという参考になる一冊だ。だが98を購入したばかりで、なによりまず基本から入りたいという人には、『はじめての9801』がいいかもしれない。パソコンとしての98の説明からその操作法まで、イラストを取りいれたわかりやすい説明で紹介してくれる。ソフト関係のみならずコンピュータグラフィックスからパソコン通信までとりあげられているので、マニュアルだけではどうしてもわかりにくかった98の活用方法を、あらためて気づかせてくれることだろう。

ゲーム関係ならば、『フリーソフトライブラリ　ゲームコレクション30』がおもしろい。これはパソコン通信で手にいれられる無料プログラムの総称「フリーソフト」をわかりやすく解説

●フリーソフトライブラリ　ゲームコレクション30
フリーソフトについての解説書。書籍についてくるディスクに、参考例としてフリーソフトがおさめられている。秀和システムトレーディング

●はじめての9801 新訂版
誰にでもわかりやすい98の入門書にあたる。内容は立ち上げの方法からパソコン通信の紹介にまでわたる。専門書からはいるより理解は早い。秀和システムトレーディング

●Oh!PC
NECのPCシリーズを中心に扱い、初心者から熟練者まで幅広い層に親しまれる情報誌。98だけでなく88の時代から発行されていただけあって、信頼性の高い雑誌である。ソフトバンク

Amusement Supplier ぴあ

ぴあの本 楽しさ自由型。国内トラベル・セレクション

私は優雅でリザーブする。

# [ぴあ's CHECK IN 1992]

●関東・甲信越 週末ホテル&旅館カタログ ●関東版 ●定価1,200円(税込み)

好評発売中

**■老舗からニューオープンまで、「アーバンホテル・カタログ」**

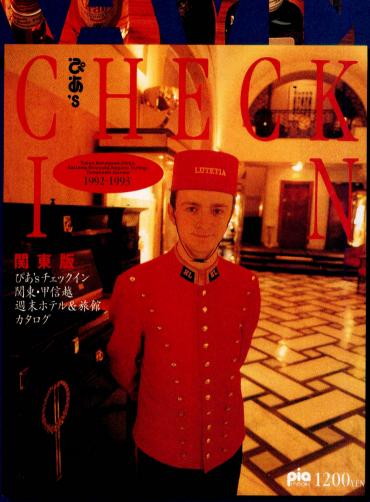
帝国ホテル、第一ホテル東京ベイ、ヨコハマグランド インターコンチネンタルホテル…etc.

**■風呂自慢、味自慢、「全16エリア リゾートホテル&日本旅館ガイド」**

箱根・富士屋ホテル/西伊豆・伊豆長岡石亭/軽井沢・万平ホテル…etc.
客室、レストラン、フィットネス施設ガイドから料金、予約情報まで。

**■特集:"遊ぶ"感覚で選びたい、「おすすめホテル&利用術」**

都心のホテルでミニ・パーティ等々、ホテルでの優雅な楽しみ方をご紹介。

※関西版(定価1,200円税込み)も同時発売。

私は旅で元気を育む。

ぴあmapウィークエンドトラベル1992
東京発 週末アミューズメントガイド
定価1,200円(税込み)
東京から一泊で行ける、全18エリアのトラベル情報満載。

# ［PC-9801］

ビジネスからゲームまでの幅広い対応、PC-98。
充実した内容に、思わずナットク。

■アドベンチャーツクール98
これは自分の手で手軽にアドベンチャーゲームが作れてしまうというちょっと変わった創作ツールだ。書店で、ディスクが収められたハードカバーの本の形式で買うことができる。自分の手でゲームを作るなんて聞くと、ちょっと気おくれしてしまうかもしれないけれど、そんな心配は無用だ。98本体とマウスさえあれば、誰でも簡単に創作をはじめることができる。グラフィックツールで絵と文章をいくつかの「カード」に描いて、それぞれの「カード」を結びつけることによってゲームをこしらえていけばいいのだ。ディスクには他にもサンプルゲームとして、「ナムずきんちゃん」「オホーツクに消ゆ」「女帝の肖像」「愛の19番ホール」「MINDY TALK」などの5本が収められているので、参考作品として遊びながら同時に使い方を覚えていくこともできる。あなたの工夫しだいでゲームだけではなく、電子アルバム、観光ガイドなども製作できる。前作にあたる『チャイムズクエスト』はRPGを自作できるツールだったので、これでアドベンチャーゲームを作って遊ぶ楽しみも増えたわけだ。ちなみに、ソフトの立ち上げにはMS-DOSのシステムが必要。また、このソフトは98ノートパソコンでも使える。発売中／4800円／アスキー

は、マッキントッシュ版で発売されていたものを今回98用に移植したものだ。アメリカンフットボールのファンにはこたえられない、本格派のシミュレーションゲームである。『スペースクエストⅣ』は、『キングズクエストⅤ』などで有名なシエラ社のアドベンチャーゲームだ。アメリカンコミックス調のユーモアあふれるアニメーションは、まさに海外作品ならではといったところだろう。（注3）

しかし中にはただゲームをするばかりではなく、自分でゲームを製作することのできるソフト、『アドベンチャーツクール98』も発売される。これは前作にあたるRPG製作ツール『チャイムズクエスト』と較べると操作が簡単で、マウスを使うことにより絵と文章さえあれば誰でも98でアドベンチャーゲームが作れるというすぐれものだ。

だが98の本当の魅力はこうしたゲームだけに限らない。豊富な周辺機器は、98のパソコンとしての多様性の証明でもある。けっしてゲームをするだけでない、さまざまな用途に応えられる信頼感のおける機種として、98はこれからも長く利用されていくことだろう。

（注3）アニメーションを使用したユーモラスなタイトルは、海外で作られたものが多い。やはりアメコミで育った土壌がそうさせるのだろうか……。シエラ社が作るソフトは、特にアメコミ色が強く、日本にも意外とファンが多いのが特色だ。

したものだ。紹介だけではなく参考ゲームをおさめたディスクもついてくるので、実際に遊んでみることもできる。『ひらめき 体感!?パズル』は、それとは逆に書籍の形式を採用したクイズ、パズルのソフトだといえる。購入する前に書店でソフトの内容を確認することもできる。マニュアルなしで誰にでも簡単に楽しめるものを目指してつくられた。同列のソフトには『ドキドキ心理実験室』もある。

利用者の多い98の購買層を対象とした書籍には、ソフト・ハードの紹介や解説書だけでなく、読み物の要素をもったものや対話式のソフトまである。おもしろいものを、これほどに選んでいくことができるのだ。

■三國志Ⅲ
シミュレーションゲームで人気の高い『三國志』シリーズの最新作。今回は武将の身分設定や8人までの新君主、60人までの一般武将の登録制など新システムを採用。また国ではなく都市を単位とした戦略の立て方や22の名高い戦場マップなど、『三國志』の世界をさらに楽しめる要素がとりこまれている　発売中／14800円／光栄

●光栄のハンドブックシリーズ
『三國志』シリーズや『大航海時代』など、光栄のゲームの攻略本は光栄からのみ発売されている。それぞれのゲームの世界が多方面から解説されていて興味深い。光栄

●ひらめき体感!?パズル
書店で発売されているが、実は『オーサーウェア』というソフトによってつくられたゲームソフト。クイズ、パズルが満載。他に『ドキドキ心理実験室』もある。アスキー

# PC-9801
## [PC-9801]

つまり、98を一台、ということは
パソコンという新しい遊びを買うことかもしれない。

**パソコンといえばやはりオフィスでばりばり仕事というイメージがつきまとっていたようにおもう。とくに日本で一番使われているPC-9800シリーズにはそんなイメージが強かったかもしれない。しかし、一番使われているパソコンだからソフトの数が多い。ソフトの数が多いからゲームソフトの数だって多い、ということも事実。仕事だけではないエンターテインメント・マシンとしても一日の長がある。**

●PC―9801CS
CRT一体型、スマートなデザインの省スペースデスクトップモデル。
MS―Windowsも走る。

| 本体標準価格 | | |
|---|---|---|
| | CS2 | 398,000円（税別） |
| | CS5 | 548,000円（税別） |
| | CS5／W | 675,000円（税別） |

## ゲームはもちろん、マルチ・エンターテインメント対応。

売れているマシンならば話題のゲームソフトがどんどん移植される。これは、経済の法則だからしょうがない。ゲームフリークにはこたえられない楽しみ。

そして、もうひとつPC-9800シリーズの特徴としてあげられるのは周辺機器の多様さ。これも売れているマシンだからこそ。そして、その周辺機器はゲームはもちろんのことその他の様々なエンターテインメントを可能にしてくれる。

たとえば、パソコン通信はどうだろうか。電話線とパソコンをつなぐためのモデムという機械をつなぎ、通信用ソフトを起動して、様々なネットにアクセス。

PC-VANなどの全国規模の大きな商用ネットならパソコン関係はもちろん、音楽、本、心理学、スポーツ、映画、料理など必ず自分の趣味にあった情報が得られるはず。また、アクセスしている全国の人たちとリアルタイムで話ができるなど、新しいメディアの出現を実感できるに違いない。また、草の根ネットという個人が開局しているパソコン通信ホストも多い。

一方パソコン通信には、データベースにあるフリーウエアをダウンして使ってみるという楽しみもある。実用、非実用、どうしようもないけど面白いという無料（であったり少額の料金を作者に送る）ソフトがたくさん。うれしいことにPC-9800シリーズ用のフリーウエアが一番多い。これも日本で一番売れているパソコンだからこそ。そして、多くの人が使っていれば、フリーウエアの中にもたくさんのゲームソフトがあるのは道理。一般の人たちが作ったゲームながら、商品として売っているものと同じくらい手がこんだソフトもあり、あなどれない。シンプルながらなぜかはまってしまうというソフトが多いというのも特徴かもしれない。

また、MIDIで音楽するのもパソコンの得意技。このMIDI規格のおかげで現在のミュージックシーンは飛躍的な発展を遂げただけでなく、一般の人たちにも手軽に音楽を創る楽しみをもたらしてくれた。そのMIDIもPC-9800シリーズならば豊富な周辺機器の中から好みのものを選びつなげればOK。最近はMIDI対応のゲームソフトも増えており、臨場感あるサウンドの中でプレーも可能。

そのほかグラフィックなど映像関係を含め、PC-9800シリーズの面白さは、ますます広がっている。

●MS―Windows
いくつものソフトを同時に使用することができ、そのうえマウスだけで快適操作が可能。煩わしいコマンド操作などは必要ない。

## 自分の部屋でエンターテインメントするための省スペース設計マシン。

さて、これだけマルチにエンターテインメントできるPC-9800シリーズだから、会社だけでなくて自分の部屋にも一台置いておきたくなるのは人情というもの。しかし、自分の部屋のスペースは限られている・・・。そんなスペース貧乏のための製品がPC-9800シリーズにある。やはり日本で一番売れているだけのことはある。

まずはPC-9801CS。

12インチカラーCRTディスプレイと本体部分がひとつになった省スペース設計。小さい上に、32ビットCPUi386SX（16MHz）という十分なパワー。ゲーム、MIDI、通信、グラフィックなどまさにマルチ・エンターテインメントを小さなスペースで楽しむために生まれてきたようなマシン。もちろん、自宅でも仕事をというワーカー・ホリックの人であってもワープロ、表計算などオフィスと同じことが可能。そしてこれらのソフトを切り替えながら利用したりデータのやりとりが可能な話題のMS-WINDOWSも使用可能。遊びから仕事まで、まさにPC-9800シリーズの面目躍如。

一方、PC-9801URも、省スペースに威力を発揮するマシン。なんと本体ボディはA4ファイルサイズ。立て置きも可能なので本棚に立てておくなんてことも可能。机の上にはディスプレイだけを置いてというのもなかなかスマート。URメニューが内蔵されていてわずらわしい設定もカンタン。

また、RAMドライブが搭載されているという大きな特徴もある。このRAMドライブ、とにかくフロッピーディスクに比べアクセスが速いので日本語変換なども高速。たまたま仕事などで企画書を、といった場合にも威力を発揮。もちろんFM音源、SSG音源も搭載しているのでゲームなどでも臨場感いっぱい。

省スペースでマルチにパソコンエンターテインメントを楽しみたいという欲張りな人たちのために生まれてきたPC-9801CSとPC-9801UR。まさにパーソナルサイズの省スペース高機能シリーズ。

98を一台買うということは本当に新しいエンターテインメントを手にいれることなんだと、実感できるに違いない。

●PC―9801UR
立て置き可能なA4ファイルサイズの本体だから、スペースを選ばない。

| 本体標準価格 | | |
|---|---|---|
| | UR | 218,000円（税別） |
| | UR／20 | 348,000円（税別） |

# FM TOWNS

［FMタウンズ］

●

仕事、OK。遊び、OK。人気の秘密はオシャレでカシコイ、スマートさ。

**ミラクルワールドへ誘い込むかのようなTVCFでおなじみのFM TOWNS。**
**AVパソコン、ワープロ専用機、ゲーム、どれもが知的で都会的雰囲気。こと、ゲームにおいては米国産通信ゲーム「ハビタット」の対応機種として注目を浴びた。**
**新しいシリーズはCD-ROM一体型でリーズナブルとくれば、話題は沸騰。**
**マシンの特性を生かしたソフトの登場に、夢と希望を託して。**

モデムを使って擬似世界のなかに入り込み、CGのキャラクターを通してどこかの誰かとコミュニケートする。FM TOWNSがはじめにゲーム業界で注目されたのは、『Habitat』というウワサの米国産通信ゲームの国内版がプレイできるマシンとして、であった。（注1）

このゲームのサービスが開始されたのが、TOWNSそのものの発表の翌年の90年。記憶に新しいところだ。だがよく思い出してみると、あの当時TOWNSのソフト全体を見渡しても、「CD-ROMドライブ標準搭載のマルチメディアパソコン」に果たして何ができるのか、私たちにはまだぴんときてなかったように思う。

あれから2年。マルチメディアをめぐる状況はだいぶ変わってきている。（注2）これと時を同じくして富士通は、コンパクト型モデル「TOWNSⅡシリーズ」を新たに発表し、話題を呼んでいる。このシリーズはCD-ROM一体型で従来のTOWNSに比べアクセスも速いうえに、価

（注1）サービス開始以来、現在でもバージョンアップを重ねている。対応機種が増え、新しい機能がかなり付加されている。その他参加者自身のアイデアで、選挙や新聞の発行、あげくのはてに「結婚」なども行なわれているらしい。
4月からはさらに第2弾として、パソコン通信で3次元空中戦シミュレーションができる『Air Warrior』のサービスを開始している。

（注2）家庭用ゲーム機ではNECのPCエンジンDUOの発売、セガのメガCD発売、任天堂のスーパーファミコンCD-ROMアダプタに関する発表…。パソコンでもNECがPC-9801GSを発売、アップルも今年中にCD-ROMドライブを内蔵したMacを発表するという。CD-ROM市場はかなり熱くなっている。

**FM TOWNSⅡモデル20**
■CPU／i386SX（16メガヘルツ）■ディスプレイ／10インチトリニトロン：マスクピッチ0・26ミリ■メインRAM／2メガバイト（最大10メガバイト）■VRAM／512Kバイト■スプライトRAM／128Kバイト■カラー／1677色中256色1画面（640×480ドット）■スプライト／16×16■サウンド／PCM音源：ステレオ8チャンネル／FM音源：ステレオ6チャンネル■寸法／（幅）260ミリ×（奥行き）388ミリ×（高さ）380ミリ■重量／約15kg■価格／288000円

## TOWNS書籍事情は、まだまだ冬の季節

マッキントッシュやPC98の場合、書店にコーナーができるほど書籍や雑誌が発行されている。しかしTOWNSに関しては、専門書を見つけるのが依然として難しい状況にある。

それではもし、TOWNSについて知りたい場合、いったいどこに情報源を求めればよいのだろうか。

まずは90年の1月に創刊されたソフトバンク社の「Oh! FM TOWNS」。この雑誌は、ゲームやパソコン通信、MIDIの情報からCプログラミングまでと、ホビーユーザーからビ

■インフェステーション　沈黙の惑星
オープニングのアニメーションや、ポリゴンで描かれたダンジョンが美しい３Ｄアクションゲーム。プレイヤーの目的は、宇宙基地へ乗り込みエイリアンの卵を駆除するとともに、基地のある惑星そのものを破壊すること。高速移動できる飛行システムや解説用のヘルプメニューが親切だ。　発売中／8800円／ビクター音産

■おばあちゃんの知恵袋
ねんど細工のかわいい「仮想おばあちゃん」が、衣・食・住に渡って「生活の知恵」を伝授してくれるデータベースソフト。画面のオブジェクトをクリックすれば、それに応じてしゃべってくれるし、放っておいても勝手にしゃべる。声優は、「サザエさん」のフネ役、麻生美代子さん。　発売中／9800円／ぎょうせい

格は20万円台と大幅なコストダウンを実現している。人気機種になることはまず間違いない。（注3）

ＴＯＷＮＳのソフトの特徴は、文字や絵や音を同時に扱うマルチメディアソフトが多いということだ。ここに取り上げたものをみても、『おばあちゃんの知恵袋』や『ハウ・シングス・ワーク』のように教育的なものから、『ＷＹＡＴＴ』のように動画を贅沢に用いたゲームなど、他のパソコンではなかなかお目にかかれないものが多い。さらに、海外製のゲームが忠実に移植されていることも見逃せない。ＩＢＭ-ＰＣなどのゲームには美しいグラフィックやサウンドが特徴のものが多く、これが日本ではＴＯＷＮＳに最もしっくりくるのだ。

これからはパソコンもワープロや表計算といったイメージをはなれ、「マルチメディア」を契機として一般家庭に浸透していくことだろう。しかしそれが容易でないことも事実だ。そのため富士通はキャンペーンを積極的に行ない、ＴＯＷＮＳが人々の目に触れる機会をふやそうとしている。（注4）

（注3）コンパクト化はパソコンの普及にかなりの効果をもつようだ。このモデルも、ブック型パソコンなどに使用されているCPU「386SX」を搭載している。これは省電力でしかも高性能という特徴がある。

（注4）広告の分野でも南野陽子、宮沢りえ、観月ありさのように、ピュアで存在感のある少女たちを起用することで、従来のパソコンのイメージを払拭することにつとめている。

■ハウ・シングス・ワーク
私達のまわりにあるさまざまな家電製品や電気器具の数々。このソフトは、ハイテク機器の仕組みや働きを音声とアニメーションで解説してくれるマルチメディアソフトだ。扱っている機器の数は63種類、ナレーションは日本語と英語が選べる。お子様から大人までどうぞ。　発売中／12800円／東芝ＥＭＩ

ジネスユーザーまでを網羅するフトコロの広さがウリ。しかし雑誌であるがゆえ、知りたい情報が確実に載っているわけではないし、バックナンバーの在庫が少ないのが泣きどころ。

後は、知りたい情報別に専門書を探るという方法。例えば「ニューメディア」を扱った書籍はどうだろう。ＴＯＷＮＳは、マルチメディアやＣＤ-ＲＯＭを語るうえで欠かせないハードウエアのひとつである。これらの本を読めば、ＣＤ-ＲＯＭの今後の可能性や、ＴＯＷＮＳを使って何ができるかがある程度はつかめるようになる。ただ、それはあくまでも「概念」であって、具体的にＴＯＷＮＳの扱い方まで書かれているわけではない。

もし、使ってみたいソフトが目の前

●ＴＯＷＮＳ Ｇｅａｒ徹底操作ガイド
ＴＯＷＮＳのマルチメディア機能を引き出すためのツール、ＴＯＷＮＳ Ｇｅａｒを初心者向けに解説したマニュアル本だ。ただ'90年発行で、データは多少古い。ＢＮＮ

●Oh! FM TOWNS
ＴＯＷＮＳユーザーなら誰もが楽しめる、バラエティに富んだ内容の専門雑誌。ソフト、ハードの新製品情報も充実しているので、これから買う人にも参考になるだろう。月刊。ソフトバンク

●ハイパーメディア
ハイパーメディア、マルチメディアの最新事情を解説、具体的なハード、ソフトも紹介している。マック中心の書籍が多いなか、珍しくＴＯＷＮＳよりの内容で構成されている。日刊工業新聞社

**■ライフ&デス**
病院フェチ（？）や内臓フェチ（!?）におすすめしたいのが、この外科手術シミュレーションソフト。ツールワークス総合病院の実習医であるアナタの目的は人命を救い、患者の健康を取り戻すことだ。
まず、プレイヤーはメディカルスクールでレクチャーを受けるのだが、その後の患者の診察、オペレーションチームの人選、そして執刀と実際の手術と同じ手順でゲームが進行する。それでは本物の医師がプレイすれば完璧か、というとそういうわけでもなく、やはりゲームなので実際の手術とは多少異なる点もある。
このゲームの魅力は「医者になる気分を楽しむ」というよりも、相性や専門分野を検討して助手を選択し、器具の使い方や手順を覚えて手術を成功させる、パズル的感覚にあるようだ。手術が成功したときは、それまでに出した犠牲者の数だけ喜びもひとしお。ちなみにこのゲームはマッキントッシュ版、IBM－PC版なども発売されているが、リアルな臓物と、CDで再生されるBGMはやはりTOWNSならでは。　発売中／8800円／ビング

# FM TOWNS
## ［FMタウンズ］

関連書籍は少ないだけに厳選された内容。
確実に自分のものにしていく快感。

ところでそういった努力とは別に、TOWNSには1つ有利な点があることも見逃してはならない。TOWNSソフトの中にはメイクアップのレッスンソフト『おしゃれ倶楽部』や料理メニューのデータベース『レタスクッキング』など、女性を対象にしたものがみられる。これは意外に女性ユーザーが多いからなのだ。現役のOLや主婦がワープロからパソコンへとステップアップする際、これまでなじんできた「OASYS」（注5）も使えるTOWNSを選んでいるらしい。新しいタイプのパソコンを普及させるには、過去の資産を利用することも有効というわけだ。

コストパフォーマンスに優れた新機種の発売により、今後の展開がますます期待できそうなTOWNS。現在までに発売されたオリジナルソフトの数は433本と驚異的な数字を示している。にもかかわらず、TOWNSの機能やCD－ROMを使いこなした作品はまだ少ない。おそらくこれからは「これがTOWNSのソフトだ」というオリジナルで勝負することがますます必要になるだろう。TOWNSにとって今ほど有利なときはないのだから。

（注5）オフィスでよく使われる富士通のワープロ。親指シフトのキーボードを用いているが、TOWNSでもそれがそのまま継承されている。

**■WYATT～ワイアット～**
5種類のゲームモードがあり、各シーンに対応してモードが切り替わる新方式のアドベンチャーゲーム。基本的な操作はアイコン選択方式で、町を探索するときは3Dポリゴン表示になる。動画再生はスゴイ迫力だ。ちなみに、主人公の美少女「ブロンウィン」が登場するのはこれで7作目だ。
発売中／12800円／データウエスト

にあるのなら、ソフト別のマニュアルブックを買った方が早い場合もある。特にゲームに関しては、「LOGiN」や「POPCOM」などを読めば大抵の情報は把握できるはず。また、ゲーム以外のソフトやオプションの新製品情報が知りたい場合は、富士通から隔月で刊行されているユーザー誌やソフトカタログなどがおすすめ。もちろんこれは非売品の販促物だが、富士通に直接問い合わせるか、ショールームに行けば無料で手に入れられる。

というわけで、渾沌としているTOWNSの書籍事情。だが未来を先取りしているパソコンだけに、出版社もこれからはもっと注目してほしいものだ。ユーザーも熱意をもって働きかけることが必要だろう。

**●FMシャトル**
富士通が刊行しているユーザー誌。TOWNSの最新情報はもちろん、他機種に関する記事、初心者に対するQ&Aコーナーなども設けてあって親切な内容だ。。フリーペーパースタイル。富士通

**●ハイパーソフト見聞録**
ハイパーメディアから、「TOWNSをフルに活用する方法」までの情報､解説を満載。コレ一冊読めば、TOWNSをかなり使いこなせるようになる。
海文堂出版

**●続FM TOWNS徹底活用ガイド BASIC386実用グラフィックス入門**
「TOWNSでBASICに挑戦したい！」という人のための入門解説書。内容はグラフィックに関するプログラム中心。HBJ出版局

# 手にせよ！ネオジオ!!

## 全国取扱店リスト

■北海道
- さっぽろ東急本店 ☎011(212)2435
- 西武北海道5番館西武 ☎011(251)0151
- 茶屋碁盤店(茶屋商店) ☎011(241)6423
- サウンドS ☎011(210)4678
- ヨークマツザカヤ ☎011(531)1111
- ソフトハウスヒフティ ☎011(894)8639
- ブックポート篠路(シノジ)店 ☎011(773)7865
- 西武北海道函館西武 ☎0138(55)5511
- ファミコンハウスビッグオフ ☎0154(22)1368
- オモチャのポパイ ☎0166(31)8544
- 西武北海道旭川西武 ☎0166(22)5151
- ファミコンプラザポパイ ☎0144(67)7299
- 仔熊北広島店
- 札幌郡東急ストア内<呼> ☎011(373)0109

■青森県
- デンコードー青森本店 ☎0177(23)2356
- デンコードー八戸本店 ☎0178(44)4111

■宮城県
- DaC仙台東口店 ☎022(291)4744
- ファミコンハウスF1 ☎022(254)2440
- デンコードー塩釜壱番館 ☎022(362)3001
- ちゃぴい ☎0223(24)1859
- 青木商店 ☎022(345)3002

■岩手県
- アローズ ☎0195(46)2160
- ルーカス ☎0192(26)3758

■山形県
- ファミコン2001 ☎0236(25)2001

■福島県
- DaC平店 ☎0246(21)8585
- コスモランド平店 ☎0246(25)5481
- コスモランドBIG小名浜店 ☎0246(92)3900
- クレパス ☎0241(22)0945

■東京都
- ヨドバシカメラ新宿西口店 ☎03(3346)1010
- 小田急新宿店 ☎03(3342)1111
- 新宿伊勢丹 ☎03(3352)1111
- 京王百貨店 ☎03(3342)2111
- 西武池袋店 ☎03(3981)0111
- ビッグカメラ北口店 ☎03(3988)0020
- ビッグカメラ東口店 ☎03(3988)0002
- ビッグカメラAV館 ☎03(3984)0002
- 東武デパート池袋店 ☎03(3981)2211
- 東急百貨店日本橋店 ☎03(3211)0511
- 三越本店 ☎03(3241)3311
- 日本橋高島屋 ☎03(3211)4111
- 銀座松屋 ☎03(3567)1211
- 博品館 ☎03(3571)8008
- 東京そごう ☎03(3284)6866
- ソフマップ3号館 ☎03(3258)3156
- メッセ・サンオー ☎03(3255)3451
- マルゼンムセン秋葉原店 ☎03(3255)7792
- 中央エレマート ☎03(3255)8731
- ヤマギワソフトショップ ☎03(3253)2111
- カワタ ☎03(3835)3891
- 角三電機 ☎03(3251)7631
- ビッグカメラ渋谷店 ☎03(3477)0002
- ソフトピア渋谷店 ☎03(3780)3474
- 東急百貨店本店 ☎03(3477)3468
- 東急百貨店東横店 ☎03(3477)3111
- 西武百貨店渋谷店 ☎03(3462)0111
- キディランド原宿店 ☎03(3409)3431
- ソフトピア上野店 ☎03(3833)5866
- 松阪屋 ☎03(3832)1111
- ヨドバシカメラ上野店 ☎03(3837)1010
- 明正堂書店広小路店 ☎03(3831)4568
- あづま書店 ☎03(3709)0191
- 玉川高島屋 ☎03(3709)3111
- 清水玩具店 ☎03(3408)6932
- ゲーム天国竹の塚店 ☎03(3855)7808
- TMゲームクラブ玉屋 ☎03(3323)5524
- ぽんじゅうる ☎03(3760)0920
- ソフトピア蒲田店 ☎03(3736)3495
- ファミコンハウスムーミン ☎03(3918)8799
- ティーワン中村橋店 ☎03(3825)2311
- アカクラ ☎03(3642)8741
- SKストア ☎03(3632)1156
- おもちゃらんど金町店 ☎03(3608)8977
- ファミコンアポロ ☎03(5392)5785
- ファミコンショップBIG ☎03(3939)1637
- フジランド板橋大山店 ☎03(3530)4026
- 前野屋 ☎03(3689)2864
- カナリヤ ☎0422(21)1258
- ソフトピア吉祥寺店 ☎0422(21)0703
- 東急吉祥寺店 ☎0422(21)5111
- ポニーランド東晃店 ☎0423(94)6580
- 忠実屋東大和店 ☎0425(65)1121
- サン家電羽村店 ☎0425(79)1211
- マルゼン立川店 ☎0425(27)6211
- 立川高島屋 ☎0425(25)2111
- ビデオワールド散田 ☎0426(67)1621
- サウンドS八王子店 ☎0426(42)3234
- 町田小田急 ☎0427(27)1111
- ファミコンショップマリオ ☎0425(44)2003
- トイランド ☎0424(84)6789

■千葉県
- Hobby-Box KIZ ☎0472(68)6689
- 千葉そごう ☎0472(56)2111
- 三越千葉店 ☎0472(24)3131
- 忠実屋クランツ新稲毛店 ☎0472(79)4611
- 西武百貨店船橋店 ☎0474(25)0111
- 東武デパート船橋店 ☎0474(25)2211
- 船橋そごう ☎0474(37)2111
- 木更津そごう ☎0438(23)6711
- サン家電豊四季店 ☎0471(46)2710
- 柏そごう ☎0471(63)2111
- カドキヤ ☎0471(58)1224
- レンタルビデオキャッツ ☎0473(66)1674
- ベビーセンターまじま ☎0473(87)7310
- フジランドイーグル ☎0473(53)8999
- T.T.C佐原店 ☎0478(52)4166
- メロディーBOX成田店 ☎0476(92)7452

■埼玉県
- 大宮そごう ☎048(646)2111
- 大宮高島屋 ☎048(643)1111
- フレンド松本 ☎048(668)2421
- 伊勢丹 ☎0488(34)1111
- 丸広 ☎0492(24)1111
- ロビンソン春日部店 ☎048(763)1111
- ソフトピア春日部店 ☎048(752)0354
- サウンドS熊谷店 ☎0485(22)8546
- タントム行田 ☎0485(53)2900
- サン家電所沢店 ☎0429(39)5117
- 東洋電器 ☎0429(24)9211
- ドラゴン小手指店 ☎0429(25)1414
- ファミコンハウスビデオドリーム ☎0484(22)1858
- BiBi ☎0487(74)6890
- ゲーム天国草加店 ☎0489(27)5960
- 忠実屋川口店 ☎0482(25)1155
- ドキドキ冒険島西川口店 ☎0482(58)4774
- ゆめ家 ☎0482(69)6606
- ファミコンランドドラゴン川口店 ☎0482(54)0823
- コメット模型 ☎0485(61)1222
- 蔦屋書店羽生店 ☎0485(63)3455
- 忠実屋鶴ヶ島店 ☎0492(86)5211
- キッズイン鶴ヶ島店 ☎0492(85)0562
- 田中一誠堂日高店 ☎0492(85)3313
- ポニー玩具店 ☎0480(58)1680
- サントップ ……北葛城郡吉川町高富354メゾン宮田1F
- キッズイン寄居 ☎0485(81)6797

■神奈川県
- ヨドバシカメラ横浜店 ☎045(313)3030
- ビッグカメラ横浜店 ☎045(320)0002
- ソフトピア横浜店 ☎045(312)8396
- 忠実屋十日市場店 ☎045(981)8911
- ファミコンボール ☎045(804)4410
- トイボックスサンタ ☎045(731)1644
- 横浜そごう ☎045(465)2111
- 横浜高島屋 ☎045(311)5111
- たまプラーザ東急 ☎045(903)2352
- ビデオ館 ☎0468(27)0001
- 小田原オリオン座 ☎0465(22)9300
- ビデオハウス恋太くん麻生店 ☎044(987)1191
- ビデオレンタル日の丸読売ランド店 ☎044(955)0931
- 忠実屋橋本店 ☎0427(74)7500
- ファミコンショップモンスター ☎0466(23)0111
- 忠実屋湘南台店 ☎0466(45)3911
- 小田急百貨店 ☎0466(26)6111
- 忠実屋綾瀬店 ☎0467(76)8111
- フジランド秦野店 ☎0463(88)7666
- フジランド茅ヶ崎店 ☎0467(58)1141
- フジランド厚木店 ☎0462(24)5666
- ピッコロ ☎0468(88)3715
- 忠実屋伊勢原店 ☎0463(92)1213
- ポパイ ☎0462(64)5554
- ファミコンショップビッグ・バン ☎0462(61)9975

■茨城県
- 林書店 ☎0292(28)4138
- こすもらんど日立中央店 ☎0294(22)8668
- こすもらんど多賀駅前店 ☎0294(36)5411
- こすもらんど小木津店 ☎0294(42)6444
- ビデオLOOK竜ヶ崎店 ☎0297(64)5333
- フジランド筑波店 ☎0298(64)3317
- サンタモニカ ☎0292(75)1332
- 冒険ランド ☎0292(73)2485
- 日本トイザらス荒川沖店 ☎0298(43)4093

■群馬県
- わんぱくこぞう伊勢崎店 ☎0270(21)0241
- ソフトショッププラム ☎0272(53)7594
- ヤマダ電機テックランドコンピューター館前橋本店 ☎0272(35)2266
- わんぱくこぞうアムロ ☎0273(26)8089
- ヤマダ電機コンピューター館高崎本店 ☎0273(63)6366
- トイショップゆう遊う ☎0274(22)1088
- ヤマダ電機コンピューター館藤岡店 ☎0274(24)4671
- アルファースポット石原店 ☎0276(46)8836
- ヤマダ電機渋川店 ☎0279(24)7766
- 鈴木玩具 ☎0274(82)2550
- クエスト ☎0276(63)4766

■栃木県
- ロビンソン宇都宮店 ☎0286(27)8111
- 電商 ☎0286(35)2716
- ヤマダ電機コンピューター館宇都宮店 ☎0286(32)5707
- 西武百貨店宇都宮店 ☎0286(35)0111
- GAMEプラザファンタジー ☎0284(62)6926
- クウム足利店 ☎0284(41)3985
- エース小山東店 ☎0285(23)8059
- きんこんかん ……小山市
- うさぎや矢坂店 ☎0287(43)3885
- うさぎや本店 ☎0286(86)2046

■長野県
- MORIJI2 ☎0268(25)0828
- ファミコンハウス夢ランドタッチ ☎0263(54)2501

■新潟県
- 田中書店 ☎025(267)0142
- ありもと ☎0254(24)3580
- おもちゃのハッピーランド ☎0254(26)5160
- ヤマダ電機テックランドコンピューター館長岡店 ☎0258(33)2733
- カトーホーム ☎0250(68)2515

■富山県
- ブルート西中野店 ☎0764(22)5078
- ヤマダ電機富山大町店 ☎0764(93)3602
- ホリデー小杉店 ☎0766(56)5984

■福井県
- BIG福井店 ☎0776(24)4090
- ファミコンハウス福井 ☎0776(21)8358
- BIG武生店 ☎0778(22)8840

■石川県
- ぷらも工大前店 ☎0762(46)4520
- メディアサポート ☎0762(47)5681
- 北都 ☎07617(6)4600
- ヤマダ電機小松店 ☎0761(22)9191

■愛知県
- ファミコンランド瑞穂 ☎052(834)9036
- ファミコンショップミュージアム ☎052(915)9596
- まんが喫茶マイケル ☎052(902)5036
- ドルフィン山本 ☎052(263)9367
- ドルフィン赤門通店 ☎052(261)3303
- セントベアー角田 名古屋市西区中小田井3-456
- 栄町マルエイ ☎052(264)1211
- デンマーク江南 ☎05875(4)2626
- 童夢 ☎0565(27)6065
- EBBE(イーバ) ☎0532(62)5400
- マツシタエンゼル ☎0532(52)5682
- サムシング ☎0532(48)6663
- フジランド豊橋 ☎0532(62)1841
- ピッコロ本店 ☎05338(4)6521
- よねやタイムゾーン ☎0566(82)0106
- ファミコンショップファミッコ ☎0566(25)1352
- ホビープラザトラヤ ☎0568(77)5453
- カコ電化センター ☎0562(47)0757
- イングランド ☎0587(66)4626
- チャイルド柴田七宝店 ☎052(442)0538
- マガジンガレージ ☎0587(93)9715
- エムジーグランプリ ☎0587(92)0086

■静岡県
- グッドウインサービス002 ☎0542(87)3542
- アンシン ☎0542(59)0377
- 忠実屋御殿場店 ☎0550(83)4021
- 小松屋本店 ☎05383(5)2355
- ミュージックバンバン ☎0534(37)3501
- トレードインSPACE3 ☎0534(49)1430
- レンタルショップGORO ☎0537(36)5587

■岐阜県
- トマト新岐阜店 ☎0582(65)5511
- おもちゃのポッポ ☎0582(74)6475
- BIGMAN ☎0582(45)7563
- セントベアー ☎0572(25)6034
- ファミコンランド関美濃店 ☎0575(24)5321
- 平和岡本店 ☎0577(33)8124

■三重県
- 河合無線 ☎0592(26)0111
- ミナミ書房 ☎0592(28)3889
- 大石屋 ☎0592(28)0597
- ワシバ流通 ☎0592(34)7317
- ダイコクヤ ☎0536(28)3462
- 三重FCサービス伊勢 ☎0596(27)3578
- ファミコンショップ中部 ☎05925(6)4609
- ふぁみこんや ☎0598(23)9045

■大阪府
- エキサイト梅田店 ☎06(362)1141
- エキサイト三番街店 ☎06(374)3311
- 阪神百貨店 ☎06(345)1201
- 大丸梅田店 ☎06(343)1231
- キディランド阪急三番街店 ☎06(372)7701
- 難波高島屋 ☎06(631)1101
- 大丸心斎橋店 ☎06(271)1231
- エキサイト日本橋店 ☎06(634)1141
- 上新電機J&Pテクノランド ☎06(634)1212
- 上新電機J&Pコスモランド ☎06(634)3111
- テクナート ☎06(643)7641
- ソフマップ ☎06(647)0562
- トムボーイ ☎06(645)1198
- ソフトランド秀和 ☎06(649)7177
- そごうホップ ☎06(647)2211
- 加藤玩具店 ☎06(322)6769
- くるみや ☎06(953)0550
- ビックボス ☎06(652)3303
- キカワ ☎06(678)2191
- あすなろぶっくり ☎06(714)6067
- EYELAND(アイランド) ☎06(460)7377
- ミハル書房 ☎06(461)2321
- ファミコンショップアラジン ☎06(704)2407
- ソフトレンタルラム ☎06(647)5418
- ワールドアオヤマ千里山 ☎06(330)3251
- ファミコン倶楽部布施店 ☎06(783)6485
- ブルート布施店 ☎06(784)1365
- 西村商店 ☎06(721)1694
- ファミコン倶楽部香里店 ☎0720(31)3991
- ヤンマートーイ寝屋川店 ☎0720(28)0985
- マミーの店 ☎0720(57)4677
- アリス ☎0720(53)3432
- 高島屋堺店 ☎0722(38)1101
- ファミコン専門がくりん ☎0724(32)1026
- トイプラザ泉大津 ☎0725(21)0931
- 松屋書店 ☎0725(56)0075
- 倉橋玩具八雲店 ☎06(992)5584
- ファミコン倶楽部高槻店 ☎0726(85)6126
- ビデオラック沢良宣店 ☎0726(37)5858
- ゲームFREAK ☎0726(37)1810
- タイガ ☎0726(53)2520
- ファミコン倶楽部池田店 ☎0727(52)4663
- ゲームコーナージャンボ ☎0729(38)3662
- 上新電機岸和田店 ☎0724(37)1021
- ステーション ☎0724(66)5774

■兵庫県
- KVRコッポラ店 ☎078(531)6298
- 神戸大丸(元町) ☎078(331)8121
- ダイマル須磨店 ☎078(791)3111
- おもちゃのキタオ ☎078(974)7558
- おもちゃの川崎屋ジョイプラザ ☎078(643)3971
- ファミコンショップタイガー21 ☎0798(46)7923
- J-WAVE夙川店 西宮市アミスタ夙川B1
- 加古川そごう ☎0794(21)2111
- 遊遊倶楽部ふじ ☎0794(32)0011
- アビーロード ☎0795(23)5978
- クロベェ杭瀬店 ☎06(418)0849
- アイランド尼崎店 ☎06(418)7591
- ブルート出屋敷店 ☎06(418)4833
- ファミコンシティドラゴン立花 ☎06(419)5803
- BAN・BAN ☎0779(24)0815

■和歌山県
- 丸正百貨店 ☎0734(31)3131
- おもっちゃまん和歌山 ☎0734(53)2355
- トイプラザ和歌山 和歌山市元寺町52長崎屋3F
- トムトーイ ☎0734(73)8367
- わんぱくこぞう田辺 ☎0739(26)2808
- ツインビー ☎0738(24)1508

■京都府
- イエローバック ☎075(343)4860
- ニュータイプ常盤(トキワ) ☎075(864)0360
- オーク ☎075(391)0391
- ニュータイプ洛西 ☎075(332)2733
- ファミコンランド柱店 ☎075(381)0648
- いのしし堂 ☎075(691)8807
- ファミコンランド福知山 ☎0773(22)2988

■滋賀県
- フリースタイル ☎0775(21)6000
- わんぱくこぞう草津 ☎0775(63)0992
- サンクス ☎0748(63)0552

■奈良県
- 上新電機郡山インター店 ☎07435(9)2221
- コンピューターランド天理 ☎07436(4)1261
- 日本トイザらス橿原店 ☎07442(4)4472

■広島県
- 呉そごう ☎0823(27)2111
- ポップランド ☎082(221)3288
- ファミコンショップソフト&ソフト ☎0849(23)0935
- おもちゃのサコダ ☎0829(39)7015
- ファミコンショップゲームボーイ ☎0823(23)7665
- ブルート各店

■岡山県
- ニノミヤ岡山本店 ☎0862(45)2038
- こどもや ☎0862(52)0861
- トイ&バラエティイズミ ☎0862(97)5688
- ブルート西大寺 ☎08694(2)3984
- ボードウォーク ☎0862(24)4064
- COM㈱岡山テック ☎0864(46)1230
- ㈲第一開発 ☎0864(21)0109
- おもちゃのコスモ ☎0868(26)3131

■山口県
- ㈲ササキ通信機 ☎0832(82)2810
- MIKO岩国店 ☎0827(31)7557
- ファミコンショップビクトリー ☎0834(32)3625
- ファミコンサークルピノキオ ☎0836(22)8642
- ファミコンショップパンプキン ☎0820(23)2383

■香川県
- 三越高松店 ☎0878(51)5151
- ヤマダ ☎0878(66)5511
- 野田屋電機 ☎0878(51)4545
- 鈍我羅(ドンガラ) ☎0878(89)6537
- トイランドカワタ ☎0877(22)7228
- 井上電機 ☎0877(75)2503

■愛媛県
- アルファー ☎0898(33)2110
- 三越松山店 ☎0898(45)3111
- 今治デパート ☎0898(66)5511
- 新橋デパート ☎0895(22)4600
- ロックマン ☎0895(24)6262
- 新居浜大丸 ☎0897(33)4567

■徳島県
- フジランド ☎0886(53)2350
- ホビーショッププロポ ☎0886(85)7374
- G'z徳島シティ店 ☎0886(56)0554

■高知県
- 高知大丸 ☎0888(22)5111
- トイ&ホビーハッピーハウス ☎0888(93)2554
- おとぎや山田店 ☎08875(2)2482
- レンタルビデオビット ☎08872(2)4377

■福岡県
- 博多井筒屋 ☎092(431)1141
- ザ・マンガ ☎092(623)8811
- 岩田屋 ☎092(721)1111
- 西新岩田屋 ☎092(821)1111
- ファミコンランド有田屋 ☎092(871)8993
- こぐまや ☎092(671)5829
- TV-WORLD ☎092(542)2456
- ファミコンハウスボーイ ☎093(581)4624
- 駅前書店 ☎093(631)0341
- わんぱくこぞう本城店 ☎093(691)8371
- タンタン ☎093(622)4447
- ファミコンランド若松店 ☎093(751)8437
- ソフトバンクワールド ☎093(881)7130
- ビデオハウスオルゴール ☎0948(24)6936
- クラウン ☎0948(42)3503
- ファミコンショップハロウィン ☎09302(4)3642

■長崎県
- ホビーショップツイン ☎0958(27)0615

■熊本県
- ファミコンショップアグリ ☎096(389)8902
- トム浄行寺店 ☎096(344)6577
- ファミコンショップトム ☎0967(22)4733
- トム八代店 ☎0965(35)4862
- ファミコンショップトム植木 ☎096(273)2003

■大分県
- ファミコンハウスなかつ ☎0979(24)7535
- トップボーイ日田店 ☎0973(23)6602

■宮崎県
- アサヒ電機 ☎0985(47)2111
- ファミコンショップエーワン ☎0982(37)3371
- レンタルビデオエーワン ☎0982(34)9091
- 宮崎特価図書中島店 ☎0982(35)3171
- 宮崎特価図書高千穂通り店 ☎0982(35)8837

■鹿児島県
- レンタルビデオトップ ☎0992(82)3668
- ファミコンショップマリオ ☎0995(46)6949
- ファミコンショップマリオ ☎0994(82)5893

■沖縄県
- トイマート ☎0988(67)3394
- レンタルショップファミリーステーション ☎0988(67)8354

※スペースの都合により全国取扱店の一部のみの掲載とさせて頂きました。ご了承下さい。
尚、お電話番号はよく確かめておかけ間違いのないようお願い申し上げます。

ネオジオのことならなんでも、ネオジオの取扱店についても 「ネオジオなんでも相談室」TEL.06-338-8188まで

# NEO·GEO

## ［ネオ・ジオ］

自分の部屋がゲームセンターになる。
タワゴトじゃなく、ホントの話。

**ゲームは迫力だ！押し寄せるサウンドだ！そしてめくるめく映像！**
**これぞ、まさしくゲームセンターならではの醍醐味。**
**これをいきなり自分の部屋で再現しようというのだから、NEO・GEOはスゴイ。**
**アメリカっぽいノリがいっぱいのソフトを楽しみ、まったくの別空間に突入してみるのはどうだろう？**

**■ラストリゾート**
スペースコロニーのメインコンピュータに発生したウイルスが人々を次々に機械生命体に変えていく。彼らを救う最後の作戦、コードネーム「ラストリゾート」。近未来を舞台にした横スクロールシューティングゲーム。特徴は自機のまわりを回転する“ユニット”。ユニットはプレイヤーの戦闘機の周囲を回って敵の攻撃を防ぐバリアーの様なものであるが、公転運動に加えて自転運動もあり、その組み合わせで様々な防御、攻撃パターンが生まれる。２人同時プレイ・途中参加が可能　４月２４日発売／22800円／ＳＮＫ

**■ニンジャ コマンドー**
タイムマシンで過去の時代を操作し、未来を戦場と化してしまうことをもくろむ死の商人「スパイダー」。この悪の組織の魔の手から人類の歴史を守るため今、世界中からニンジャが集まったという設定のアクションシューティングゲーム。アメリカの忍者ジョー、イギリスの忍者レイア、そして日本の忍者リューといった忍者達が世界中から集まるというくだりが、アメリカの忍者映画のようで燃える。必殺技、忍術、変身といった多彩な攻撃を楽しめる。さらに主人公達の思いが字幕スーパーで出るのも盛り上がる。発売日未定／価格未定／アルファ電子

家庭用機なんて子供だまし、ゲームセンターに置いてある機械が本当のゲームマシンだ。と、あくまでもクォリティにこだわる人向きなのがネオ・ジオである。ネオ・ジオは、自宅のテレビでゲームセンター級の映像とサウンドが楽しめてしまう驚異のマシンだ。なにしろゲームセンターにある機械と互角の性能を持っているのである。（注1）この高性能を利用して、ネオ・ジオはゲームセンターと家庭用ゲーム機のソフトの共通化という試みに挑戦している。ゲームセンターにあるネオ・ジオのロゴの入ったゲーム、そのゲームが1ヵ月ぐらいすると家庭用ネオ・ジオのソフトとして発売されるのである。（注2）

普通、ゲームソフトを買うというのはギャンブルだ。試してみる訳にはいかないので、面白いのかどうかは人の噂を頼りにしなくてはならないという要素がかなり強い。その点、ネオ・ジオはゲームセンターでプレイできるという強みがある。自分で気に入ったソフトを買えば良いのだから納得して購入できる。そういう意味でもネオ・ジオは、こだわる人にオススメのゲームマシンである。

（注1）CPU＝Z80&68000、同時発色数6万5536色中4096色、キャラクター容量64メガ、スプライト表示数380、サウンド機能＝PCM7音、PSG3音、FM4音、ノイズ1音、直接ROMアクセス能力＝330メガ

（注2）この為、ネオ・ジオのゲームにはゲームセンターのカラーが非常に強く出ている。発売されるゲームにはAVG等が少なく、アクションゲーム、シューティングゲーム等が多いのもその影響であろう。よくゲームセンターにあるクイズゲームも出ている。（これはパーティーなんかの時に大勢でやるとなかなか盛り上がる。）

（注3）スーパーベースボール2020は、名作なので、ぜひ一度お試しを。

（注4）海外のメジャーなゲームは移植されているが、その場合「海外のノリ」は削られることが多い。

**■サッカーブロール**
近未来格闘サッカー。ヒット作、『スーパーベースボール２０２０』に続く未来のスポーツものである。選手全員がロボット、エネルギー波、ヒートショックによる攻撃、ヘッドマスター（リーダー）によるスーパーシュート等々と設定を聞いただけで熱くなる。各チームのカラーがゲームを更に盛り上げる　発売中／21800円／ＳＮＫ

## アメリカンテイストなゲーム機、ネオ・ジオ？

ネオ・ジオのゲームの中には、ひどくアメリカっぽいものがある。特にスポーツものに、そんな感じが強い。『スーパーベースボール2020』では、日本のチームの名前が、忍者ブラックソックス、東京サムライズとなっていて、非常にかっ飛んでいた。（注3）ネオ・ジオは、アメリカでも商品展開をしているらしい。その辺の海外からフィードバックされる「アメコミ」調のノリが、他のハードにはない魅力を我々ユーザーに提供してくれるのだろう。（注4）そういう意味でネオ・ジオはアメリカのノリを直接伝えてくれる貴重なゲーム機である。

**NEO・GEO**
■ＣＰＵ／Ｚ80＆６８０００■カラー／６万５５３６色中４０９６色■スプライト／16×５１２～１×２ドット／１画面に最大３８０個■ワークＲＡＭ／Ｚ80（２Ｋ）：６８０００（64Ｋバイト）■直接アドレス能力３３０メガビット■サウンド／ＰＣＭ７音／ＰＳＧ３音／ノイズ１音■画面出力／ビデオ出力■メモリカード／カードタイプのメモリカードによるバックアップ機能■２人同時プレイによる対戦ゲームが可能■寸法／（幅）３２５ミリ×（奥行き）２３７ミリ×（高さ）60ミリ■重量／約６２０ｇ■価格／４８８００円

**●トランスフォーマー**
アメリカの新聞スタンドで売っている漫画。日本でもアニメ化されたので記憶にある方も多いはず。サッカーブロールのロボットがチームを組んで戦うという発想はこの辺から？　マーベルコミックス

# MSX
## ［エム・エス・エックス］

●

手軽さと気軽さ。
趣味としてのゲームには、そんなポリシーもある。

**パソコンのなかでは低価格でお手軽なMSX。〈何ができるのか〉がはっきりしていて、凝縮されたおもしろさがある。プレイヤーの存在をクローズアップしたソフトが多く、個性的でユニーク。目的がはっきりしていれば、最上の極楽時間が約束されるだろう。**

**■c－DRIVE**
パソコン通信で宇宙レースシミュレーションゲームが楽しめる。参加者はネットワークを使い、自分のマシンとコースとをホストコンピュータに登録。全参加者が登録を終了すると、コンピュータによって情報の処理がなされ、レース結果がストーリーとなりプレイヤーのMSXまで転送される。コースは毎月変更。仲間をつくってチームに参加し、電子メールで作戦会議することもできる。データはダウンロード方式で送られる。IDとモデム、マニュアルのサービス中／セットが6000円／月額使用料1500円／ザ・リンクス

**■幻影都市（イリュージョンシティ）**
MSXゲームソフトをコンスタントに供給し続けるマイクロキャビンの作品。今回は近未来の香港を舞台とした伝奇RPGだ。天人（ティェンレン）という若者と、中国返還後の香港を支配する企業体SIVAとの対決を描いている。登場人物は多く、人間関係も凝っている。またこのメーカーの方針として、従来のRPGにありがちな2等身キャラクター表示を排除し、8等身にしている。MSXのグラフィック性能をフルに生かした意欲作といえるだろう。
turbo R専用で発売中／9800円／マイクロキャビン

MSXはパソコンの中では最も手軽に購入できる機種（10万円以下）で、小中学生のユーザーも多い。83年（注1）にパソコンの統一規格として提唱されたのがスタートで、このときを機に多くのメーカーが参入した。現在でも、日本製パソコンでは最も多くヨーロッパやアジアに輸出されている。だが規格を統一し、互換性を重視することが技術進歩のなかで足かせとなることも事実。いま高性能ハードをベースにつくられたゲームを、このパソコンでプレイすることは難しくなりつつある。

そういう事情もあってか、MSXのゲームはユニークなものが多い。パソコン通信を利用したものやディスクマガジン、ゲームコンストラクションツールなど、ユーザー主体のものが目立つ（注2）。また光栄やマイクロキャビンなどはMSX版ゲームを着実に発表し、人気が高い。

高性能パソコンは確かに魅力的だが、それを使いこなすのは実は至難の技だ。逆に限られた性能であるにもかかわらず、それを手段に表現される内的世界の充実したMSXみならうべきところは多い。

（注1）この年の6月、アスキーの西氏とマイクロソフトのビル・ゲイツ氏の2人によって、MSXが提唱されたのだった。現在までに「MSX2」、「2＋」、「turboR」というように機能強化されている。

（注2）ディスクマガジン…さまざまな内容のソフトを、雑誌のように盛り込んだ形式のディスクパッケージのこと。
ゲームコンストラクションツール…ユーザーが自作のゲームを作るのをサポートしてくれるソフト。

## 少数派ながらもパワフルな趣味人をサポートする書籍

MSX関連の書籍を眺めてみると、ゲームソフトと同様に数は少ない。しかしその中で、ユーザーがソフトを自作するためのガイドとなるものが多い。対象として選ばれるプログラム言語はBASICが多い。今はあまり使われないが、ユーザーにとってもっとも扱いやすい言語だ。またMSXの基本思想である「互換性」のおかげで、下位機種で学んだBASICやマシン語の知識はそのまま上位機種でも生かされる。そのため熟達したアマチュアプログラマーが多いので、雑誌を読んでいても、本当にホビーとしてパソコンを楽しむ読者の活気が感じられる。

**■Dante 2**
前作はコマンド選択式のRPG製作ツールだったが、今回は戦闘シーンなどをリアルタイムで処理できるアクションRPG製作ツール。マップやキャラクター、BGM、そしてアニメーション付きのオープニングデモなど、とにかくゲーム中の要素のほとんど全てを自分で作成できる高機能なソフトだ。　発売中／5600円／ブラザー工業

**●MSX・FAN**
毎月ディスク付録を付けているのが特徴。読者投稿や編集部提供のソフトが入っている。自作プログラムをつくる読者向けの記事が満載。他にゲーム攻略記事などを掲載。徳間書店インターメディア

**●MSXマガジン**
3月号で創刊100号を迎えた。毎号、プロのCG作品が表紙。新着ソフトの紹介と攻略記事のほか、1色ページで充実した特集記事をのせている。『Dante2』の説明記事も連載中。アスキー

**MSX　A1GT**
■CPU／R800（28・64メガヘルツ）■ドライブ／3・5インチFDD×1■ディスプレイ／512×212／1万9268色中256色■寸法／（幅）425ミリ×（奥行き）292ミリ×（高さ）89ミリ■重量／3・4kg■価格／99800円

# X68000

[X68000]

じっくり付き合っていく、
強力アイテム。一番やりたいことをわかってくれる。

**マニア向けマシンといってしまえばそれまでだが、
それは個性的で目的がはっきりしているということ。何しろゲームがおもしろい。
クォリティの高さはピカイチ、ハマってしまえば熱病のごとく。
CGクリエイトマシンとしても抜群だ。**

■ノア
"自然の摂理"をテーマにしたエコロジーシミュレーション。プレイヤーは神になり、気温や天候を調節しながら人間を一定数まで増やすのが目的。しかし、クリアに必要な数値まで増やすため、故意に人口を減少させてバランスをとらねばならないこともある。全50面。　4月25日発売／7200円／M.N.M.Software

■ジェノサイド2
独特な世界観が人気を呼び、家庭用にも移植が決定した大ヒットアクションゲームの第2弾。ブレードランナーを思わせるオープニングも秀逸だが、デカい自機ロボットがなめらかに動くアクション性も前作以上のデキ。パッドの操作も単純明快だ。また、今回は小さい敵キャラの演出にも凝っている。　発売中／8800円／ズーム

メガドライブのユーザーと、X68000（以下X68）のユーザーはあまりにも酷似している。その数は決してPC-9801や任天堂のファミコンには及ばないが、ユーザーの思い入れの強さでは他を圧倒するものがある。この共通項を解くカギとなるのは「ゲーム」。

そう、X68を陰で支えているのは、日本全国にわたって存在する膨大な数のゲームマニア達なのだ。もちろんゲームだけではなく、X68は安く揃えることができるCGの機材としても人気があるのだが、CGをやる人自体、ゲームに興味がないわけがない。確かに次々と移植されるアーケードゲームや海外パソコンゲームのクォリティの高さには目を見張るものがある。（注1）移植の「忠実さ」でいえばどんな家庭用ゲームマシンもかなわない。しかし、どんなに凄いゲームソフトを遊べるとしても、ゲーム機としてちょっと値が張りすぎるのがタマにキズだ。（注2）

しかし、この先ワークステーションとしての機能やソフトがもっと充実していけば、誰でも簡単にあつかえるもっと身近なマシンとして普及していくはずだ。

（注1）例えば『パロディウス』『出たな！ツインビー』タイトーの『キャメルトライ』イマジニアの『パワーモンガー』が有名だ。

（注2）この原稿の執筆後、編集部に最新情報が入った。「X68000XVI」という名のニューモデルが発売されるというのだ！　これは体積が従来のモデルの半分以下となり、値段も30万円以下に抑えられている。

■グラディウスII GOFERの野望
毎回忠実な移植でファンを魅了するコナミだが、今回の新作は「グラディウス」シリーズの中でも最も人気のある『II』。グラフィック、音楽の忠実さはもちろんのこと、難易度もほどよく、アーケードモードの他に海外バージョンも楽しめるというゼイタクさ。これはもうオリジナルを超えている！　発売中／9800円／コナミ

## 68000ユーザーなら、明確な目的を持って選ぼう

完全なホビーマシンとして独自の道を突っ走るX68。入門書はほとんど見当たらないが、コンピュータの「コ」の字も知らないでX68を購入する人はゲームマニアくらいなので、納得といえば納得。ゲームに関してはそれぞれ各タイトルの攻略本を買うか、一連のコンピュータゲーム誌を読めば大抵のことは把握できるはず。

X68のヘビーユーザーはバイブルである「Oh!X」に加え、グラフィック系か音楽プログラム系の専門書があればそれで事足りる。ちなみに、CG関連の書籍はデザイン専門書として扱われていることが多い。

●Oh! X
いかに68がホビーマシンであるかがわかる雑誌。とくに音楽データリストとゲームまわりの情報は充実している。68ユーザーにとってはもはや定番アイテムといっていいだろう。ソフトバンク

**X68000 CompactXVI**
■CPU／68000（16メガヘルツ／10メガヘルツ）■ROM／IPL BIOS：128Kバイト／キャラクタージェネレータ：768Kバイト■RAM／メインメモリ2メガバイト■カラー／6万5536色中16色・256色■サウンド／FM音源2チャンネル・8オクターブ・8重和音同時出力／音声合成：ADPCM■寸法／（幅）78ミリ×（奥行き）97ミリ×（高さ）330ミリ■価格／298000円

# Macintosh

## ［マッキントッシュ］

名前だけは知っている。でも、何がスゴイか知らないなんてかわいそう。

**マルチメディア、DTP等、マッキントッシュから連想する言語は数多けれど、ご難しい注釈はさておいて、必ずキミを驚愕させよう。それはやはりゲームである。多くを語らずとも、とにかくやってみるといい。映画とも表現できそうな3Dワールドに美しいグラフィック。ゲームを通してマッキントッシュの素晴らしさに気づいた人が多いのは事実。**

最近、ようやくマッキントッシュの知名度も上がり、コンピュータはあるけどワープロしかさわったことがないという人でも、やっぱりDTP（注1）はマックだ、とか、マルチメディアやるならマックだよね、などと言うようになってきた。これもマックの本体価格が下がってきたことや、さまざまな雑誌になにかと取り上げられたのが原因らしい。とにかく、ネームバリューが上がってきて、マックを持っている人が増えてきたのはとてもいいことだ。

しかし、ここで一つ気になることがある。実際にマックの素晴らしさを世の中に知らしめた様々なゲームソフトを、いったいどのぐらいの人たちが知っているだろうか。確かにマックのDTPは素晴らしいし、動画や音を自由に操る現在のマルチメディア環境には、なくてはならない存在である（注2）。しかしマッキントッシュという存在がかなり「オモシロイ」ということを、全世界の人々に気づかせたのは、実はその豊富なゲームソフト群なのである。（注3）

（注1）デスク・トップ・パブリッシングの略。雑誌の誌面をコンピュータの画面上で構成、編集することを指す。ちなみに、この「ゲームぴあ」もマッキントッシュ環境のDTPによって作られているのだ。

（注2）マッキントッシュでは、音、ビジュアル、そしてテキストなどを、『マクロマインド・ディレクター』や『クイックタイム』といった優れたソフトを使うことによって誰でも簡単に組み合わせることができる。そのため、動画を使用する優れたインタラクティブソフトなどを制作するプラットホームとして、現在のマルチメディアでは欠くことができない存在なのだ。

マッキントッシュ LC+CD-SC
■CPU／68020（16メガヘルツ）■RAM／標準2メガバイト／最大10メガバイトに拡張可能■VRAM／最大256Kバイトに拡張可能■サウンド／モノラル8ビット入力（入力マイク標準装備）■価格／268000円

## 気になるマックの情報を、この4誌で知り尽くす！

マックの専門誌は、現在「マックパワー」「マックライフ」「マックワールド」「マックジャパン」の4誌があり、これらの誌面上でたえずマックの最新情報を手に入れることができる。

専門誌だけでどのぐらいの数になるかわからないPC-9800の世界に較べれば、とても小さなマスコミ業界だと言わざるを得ないが、逆に4誌しかないのでマックの情報を知りたいと思ったときにどの雑誌を買っていいかあれこれ迷わずに済む。しかもこの4誌、どれもかなりの個性派ぞろいで、

■ソウルガンナー
世界最初のマックのCD・ROMシューティングゲーム。画面に登場する物体が、すべて3Dで作られているという驚異のシューティングだ。プレイヤーは変形する戦闘マシン「Gunner」に乗り込み、次々と現われる敵戦闘マシンを破壊しなければならない。 10月発売予定／価格未定／スバル・インターナショナル

●MACLIFE
昔は大きな版型であったが、時代の流れか、近年本棚に優しい大きさになった。デザイン的に優れており、情報も多岐にわたって掲載されている。ソフトを紹介したビデオも発売中。BNN

■月刊マックパワー
ポピュラーなマックの専門誌といえば、この本をあげる人が多いはずだ。読みやすい本文と様々な情報が、マックユーザーには定評がある。特集の組み方がタイムリーで秀逸。アスキー

●MAC WORLD
もともとは海外の雑誌であったが、日本版が昨年から登場している。アップルやサードパーティーなどの、いわゆる業界の話が多く、ビギナーユーザーにはキビしい内容かもしれない。扶桑社

●月刊マックジャパン
おもにプログラマー向けの誌面作りをモットーとしているが、プログラムをまったく知らないユーザーでも意外と楽しめる情報が載っているので、要チェックの専門誌である。技術評論社

今回ここで紹介する4本のゲームは、ゲームマシンとしてのマックの存在を、日本のゲームシーンにガッチリ根づかせる重要なタイトルになるはずだ。これらのソフトがファミコンなどの家庭用ゲーム機に移植される可能性もあるので、マックを買えない人も注目して読んで欲しい。とりあえず大物ソフト2本はここで紹介しておこう。

まずは『L-ZONE』からだ。写真を見てもらえば、このソフトの魅力は充分わかってもらえると思うが、とにかくグラフィックが細密で、見るものを驚愕させてくれる。画面の全てが3Dで構成されているので、仮想と現実の区別がつかなくなっていくようである。この限りなく現実に近い仮想の空間で、プレイヤーはさまざまな冒険を体験することになるはずだ。そして、その雰囲気をシューティングで伝えようというのが、もう1本の『ソウルガンナー』である。これは現在開発中だが、今年の目玉ソフトになることは間違いない。とにかく、これだけのクォリティを持ったゲームを自宅で楽しめるというのだから、92年はまさしくマッキントッシュゲーム元年になるはずだ。

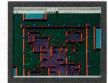
（注3）マッキントッシュというコンピュータは、一般の人でもプログラムをある程度知っていれば、誰でも簡単にゲームを作れるという環境を持つ、実に「人に優しい」パソコンなのである。そのため実際に売られているパッケージタイトル以上の数のゲームが、パソコン通信上で手に入ることが多く、しかもその大半がタダで配られている「PDS（パブリック・ドメインズ・ソフトウェア）」なのだ。このPDSの中にはかなり優秀なものもあり、アップバージョンされた後、実際に販売されてしまうということも珍しくはない。

マックユーザーのほとんどが自分が初めてマックを買うときにお世話になった1誌を以後愛読してしまうようだ。この現象は実際かなり多いので、思い当たった諸氏も結構いるはず。

さすがにどの専門誌も、マックによるDTPで紙面を制作している。まあ、あたり前といえばあたり前の話しなのだが、この辺のノウハウとテクニックがこれからの出版業界に大きな影響を与えていくはずだ。

■L-ZONE
昨年の『Alice』に続き、またもや日本で優秀なインタラクティブ・シネマがリリースされた。近未来的で金属感の漂うサイバースペースで、プレイヤーは思う存分「不思議な体験」を満喫することができるのだ。面白いのは、生命感のあるキャラクターが一切登場しないということだ。 発売中／9800円／カメオ・インタラクティブ

■Mac Pon
時は近未来。場所は某所の某大歓楽街。そこにある一件の場末の麻雀倶楽部「Mac Pon」。こんな出だしで始まる仮想マージャンゲームが、このタイトルである。倶楽部のマネージャー「トメ」の案内に従って、オズの魔法使いの登場人物たちやロック・ミュージシャンなどと闘パイすることができる。発売中／12800円／演算星組

■ロボスポーツ
あの『シム』シリーズで、シミュレーションゲーム界での不動の地位を築いた米マキシス社が制作した、ロボット同士を戦わせる対戦型ゲーム。電話回線などで遠距離にいるマックユーザーと対戦を楽しむことができ、対戦型シミュレーションという新しいジャンルのゲームに仕上がっている。発売中／9000円／Maxis

●HYPER Text & HYPER Media
最近にわかに注目されてきた「電子出版」。この、コンピュータ上で文字（テキスト）を扱うということを、わかりやすく解説した一冊。Jakob Nielsen／HBJ出版局

●Macintosh マルチメディアハンドブック
マッキントッシュでどのようにマルチメディアのタイトルを作成するか、必要なアプリケーションを織り混ぜ、その使用法などから詳しく解説した一冊。BNN

# 庄野晴彦

**建築のように形あるものを残すのではなく、仮想空間にイマジネーションそのものを作り上げていく庄野晴彦。生まれては消えていく「イメージ」の残像を、彼は『L-ZONE』の中に封じ込めた。これぞ完全なバーチャル・リアリティ。限りなく本物に近い壮大な迷宮。**

## 消費しきれない空間のイメージ

最初にこの企画を考えた時は、空間の抽象的なイメージしか持ってなかったんです。建築物の中のレイアウトや、インテリアみたいな。ビデオなんかだと、被写体はどうか、ということから始まるでしょう。そうではなくて、どういう空間で、どういうものが置かれているか、そこから考えるわけですよ。企画書なんて、「冷たい都市」とか「人出てこない」とか（笑）抽象的なアイデアの断片が書き連ねてあるだけです。動きのあるものにしても、まずモデルがあって、そこからどういう風に動かすか、と考える。まあ、イレモノを作る感覚ですね。まず空間があって、その中でどういうストーリーが進行したら面白いか、と。普通とは逆の考え方かも知れません。

ただ、空間のデザインといっても、ぼくは建築家でも彫刻家でもないですから。興味はあるんですけどね。ただ、終わった後そんなデカいモンどうすんだ、とか、ついそういうことを考えちゃう（笑）。こういうものがあったらいいなあと思っても、作れば終っちゃうし。やっぱりイメージって、瞬間的に消費していってしまうものですよね。（注1）彫刻でも、どんなに苦労しても結局は消費しちゃう。だから、イメージの中で存在していればいい。CGで表現するくらいがちょうどいい。

空間の表現のため、建築方面もずいぶん研究しました。建築雑誌とか見てても面白いですし。構成主義（注2）の資料とか、ずいぶん参考にしたりしました。『L-ZONE』のイメージも、極端に言うとあのへんになっちゃうんですよ。やたらに鉄骨があったりとかね（笑）。無機的ですね。人とかも出てこないし、色気のあるものは全部排除しちゃった（笑）。装飾過多なものが嫌いだってのもありますけど、例え装飾しまくったゴージャスなものを作ろうとしても、まだ技術がついていきませんからね。例えば、『L-ZONE』を中世の世界に置き換えろと言われても、それは無理（笑）。（注3）

あえて人間を出さないことで、世界として完結させる、という考え方もしていますね。一人称の視点のみ。何も知らないで入っていく人は、ちょっと恐いかも知れないですね。冷たいし（笑）。音の方もね、効果音に近いものですが、冷たーいヤツ入れてありますから（笑）。

ともかく、いかにして空間を感じさせるか、ということしか考えてないんです。空間そのものに説得力を持たせることでね、そこに出てくるものも納得させてしまうという。画面に広角がかかったりしてるのも、部屋に入った瞬間の視角とか、画角とか、結構考えてやってるんですよ。いや、実はもともとビデオ撮ってたんで。（注4）その前には写真もやってたし（笑）。

## 時間の拘束を解いて空間感覚を獲得する

ビデオをやりながら失望したことって多かったんです。インスタレーション（注5）としてライブでやる、これは結構面白いん

（注1）ゲームは、消費されるメディアの代表格である。特に、ストーリー性の強いものは消費速度に加速度がついており、ユーザーの飢餓感が、次々と大作の続編を生み出している。反対に、抽象的なイメージのパズルゲームは消費から最も遠い位置にある。いまでもゲームセンターで必ず見かける『テトリス』しかり。

（注2）構成主義、構造主義、モダニズム……。一切の装飾をはぎ取り機能美に徹しようという、近代建築の主流となった思想。機能美の概念は、エンターテインメントとかけ離れているようでいて、実際にはそうでもない。そのシンプルな外観が、見る者に快い印象、もしくはファッショナブルな印象を与えることもある。服飾分野のモダニズムともいえる「Y's」等、DCブランド全盛期の店舗デザインが良い例だろう。

（注3）RPGでおなじみの、「剣と魔法」的なイメージのことを指しているのであろう。極端に言えば、「3D画像、インタラクティブのドラクエはまだ無理だ」ということか。

（注4）学生～RADICAL TV時代の活動のことを指している。同氏の出身、筑波大学の芸術学部は、ビデオアートが盛んなことでも有名。ちなみに、この前後の発言は、『L-ZONE』を目にした同行カメラマンの指摘に答えたもの。

（注5）installation.本来は据え付け、取付けといった意味のアート用語。作品とその展示空間との関係を意識し、有機的な場を作り出す試み。絵に額をつける、彫刻を台座にのせるといった、作品の特権的な位置を奪うことから始まる。場との関係を考慮する以上、自然、時間が関係してくる。そのため、表現内容がイベントやパフォーマンス寄りになることも多い。

**●プロフィール**

庄野晴彦。1960年長崎県生まれ。1985年、筑波大学芸術学部の大学院を修了。原田大三郎とRADICAL TVを結成、ビデオ・インスタレーションを中心としたライブ、映像ソフト製作など、精力的な活動を行う。また、筑波科学博で坂本龍一とのジョイントライブを行い、話題を呼んだ。その後、テレビ番組『IQエンジン』のCG制作を経て、1990年、RADICAL TVの活動を停止、個人活動に入る。シナジー幾何学への参加後は、金子國義、加藤和彦との共同制作で「AVAマルチメディアグランプリ・通商産業大臣賞」を受賞したマックのCD-ROMソフト『Alice』（東芝EMI）や、『REFIXION』などを立て続けに発表。一方で、ビデオ『バーチャル・ドラッグ』（ポニー・キャニオン）の映像を担当するなど、ビデオ制作活動も継続中。新作『L-ZONE』では、そのソフトのすべてを、単身で制作した。

ですよ。でも編集した瞬間に出来上がったものってのは、力を失っている場合がほとんどなんです。ただ、当時はまあ、技術的にもね、やりたいことやるには時間やお金がなかったってのもありますけど。それで結局、映像ソフト一本、パッケージで作るってことになったら、全然魅力がなくなってしまった。

ビデオってのは、その時間内の情報量でずうっと均等にやっていくしかないわけです。だって、ある部分でガーッと詰め込んでも意味ないですよね。その瞬間通り過ぎたら終わっちゃうんだから。例えば時間が十分あって、その中で見せたいところを五分見せられるわけじゃないでしょ。で、しょうがないから流れの中で例えば三十秒、三十秒じゃ長いから二十秒、とかね。すると、その詰まった分カット繋がないとまずいな、となる。

今でも、一方ではビデオ・ドラッグ（注6）みたいなのを作ってるんですが、こっちでバランスを取ってるってところはありますね。かなりスピードのあるやつで。まあ、こっちもストーリーはないんですけど（笑）。『L-ZONE』なんかはね、押しつけるような見せ方をするものじゃないと思うんですよ。スピードと絵のクオリティというのは比例してないところがあるんですね。描き込まれたものを速いスピードで見せても、認識できなくなっちゃうから。ある程度、見る時の速度とか、それに適した絵のクオリティというものがあると思うんです。

だから、『L-ZONE』は、時間が一定じゃない。ビデオや映画なんかの場合は結局制限時間とかあって、その中で、基本的には起承転結をつけるしかない。与えられた時間しかないんですよね、見る側にも、作る側にも。だから、ものすごく速い部分と、止まってしまう部分とが入り乱れていたらもっと面白いことができるんじゃないか、と。ストーリーと違って、臨場感とか、空間意識というのは時間にあまり左右されない。たとえ絵は止まっていても、こっち側もあって、反対側もある、という認識があれば、そこに立っているという感覚が生まれると思うんです。そうなると、（処理や表示が）遅いとか速いとか、そういうのは関係なくなるでしょう。

（注6）視覚、聴覚等に働きかけて酩酊感を誘う目的のビデオソフト。ほとんどのものは、サイケデリックな色彩の抽象的な紋様が、明滅しながら猛スピードで切り替わっていく、といった内容。ビデオ・エフェクターの発達によって自然発生的に現れた、新しい形態の映像メディアだ。

## コンシューマー進出の可能性

コンシューマーに対する興味もないとは言えませんが、いわゆる「ゲーム」みたいなものを作りたいとは思いません。かといって、『L-ZONE』みたいなものがコンシューマーレベルで受け入れられるとは思ってないし。オチとか、経験値とか、得点とかレベルとか、そういうのが一切ないですからね。ただ、奥へ奥へ、という指向性がある程度。

それにぼくの場合、まずクオリティというものを考えますから。それぞれにあったクオリティ、やり方ってのもあると思うし。だから、『L-ZONE』をそのままコンシューマーに移しても、意味はないと思いますよ。

ただ、音楽なんかだと、音楽産業全体を向上させるために、会社が実験的なアーチストを抱えたりしますよね。ゲームの世界でも、そういうのがあってもいいかな、とは思いますね。

■庄野晴彦の、CD-ROMによるマルチメディア作品には、金子國義、加藤和彦との共同制作による『Alice』のほかに、元RADICAL TVの三浦憲和が音楽を担当した『REFIXION』などがある。『Alice』は、取り込まれた金子國義の絵画作品を中心に、いわば彼の美的価値観において再構成されたアリスの世界をひとつの環境として提出したもの。このソフトへの「参加者」は、ストーリーも目的も与えられることなく、イメージで構成された部屋から部屋へと迷い歩くことになる。一方の『REFIXION』は、音楽とCG、どちらが主従ということなしに作られたプロモ・ビデオという印象。音楽とビジュアルのミックスに、インタラクティブ要素を加えたノン・ジャンルソフトだ。また、ビデオにおける近作には、ビデオ・ドラッグ的内容の『トレース』等がある。

# IBM-PC

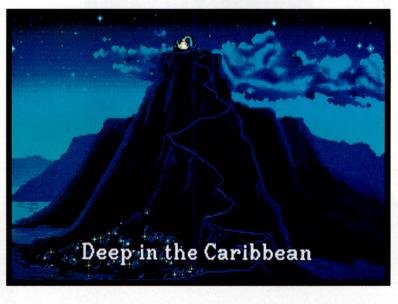
［アイ・ビー・エム-PC］

●

世界最新のお遊び事情とやらを、探ってみようか。IBMならではの贅沢。

**世界標準機という特権をもつIBM－PCなら、やはりアメリカのメチャスゴゲームを体験したい。あの、ルーカスアーツ製作の本格的アドベンチャーゲームなど、とにもかくにもやりたい放題！遊びを通して日本と海外文化の違いなども楽しめて、なお良し。IBM－PCといえば高額マシンのイメージがあるけど、内容をじっくりと見てみるとそれ以上の価値があると、お約束。**

DOS／V（注1）の登場でぐんと身近になったIBM-PCの巨大大陸。なにしろ互換機トータルで5千万台を誇る世界標準機だから、海外の最新ゲームを遊ぶならIBM-PCに限る。セガ・テラドライブや、外部出力可能な日本IBMのPS／55note（注2）など、比較的気軽に買えるハードも出てきた（といっても本格的なマシンを日本で買おうとすると、まだまだ目玉が飛び出す高額商品）。VGA搭載のPC／AT互換機ならDOS／Vマシンとして使えるから、いっそのことディスカウント・チケットで香港や台湾に行ってバカ安コンパチ機を買ってくれば、旅行代を払ってもじゅうぶんお釣りがくるはず。

ではさっそく、最新ゲームの紹介に入ろう。一番手はIBM-PCの性能の限界に挑む、宇宙戦闘ゲームの最高峰『ウィングコマンダーII／キルラシの復讐』。90年にリリースされた前作は爆発的なヒットとなり、なんと12万本を越えるセールスを記録、業界のあらゆる賞を独占した。（注3）それ

（注1）読み方は「どすぶい」（なかには「すらぶい」と読む人もいる）。正式名称は「IBM-DOS 5.0J／V」…といえば想像がつくとおり、IBMが採用しているMS-DOSタイプのOS（オペレーション・システム）だ。日本語が表示できるプログラムを組み込んだOSで、海外製のマシンでもこれを搭載すれば簡単に日本語が使えるようになる。しかも話題のMS-Windowsと相性もばっちりだ。

（注2）ジャストA4サイズながら32ビットマシンの性能を持っている。メインメモリは2メガ、ハードディスクは40メガ、80メガの2タイプ。DOS／Vは導入済みで、フルキーボードも接続可能。最大のメリットは大型カラーディスプレイに接続して、美しいグラフィックでIBMのゲームを楽しめること。

**IBM-PC PS55 30V**
■CPU／80386SX（20メガヘルツ）■RAM／最大14メガバイト■ハードディスク／40メガバイト～80メガバイト（オプションで160メガ）■オプションスロット／フルサイズ2個：ハーフサイズ1個■ディスクドライブ／1・44メガバイト：1・2メガバイト：720Kバイト■カラー／26万2144色中256色■寸法／（幅）319ミリ×（奥行き）409・5ミリ×（高さ）378ミリ■重量／18kg■価格／425000円

## パソコンネットや書籍で見つかる「IBM情報網」

IBM-PCのゲームをやりたいんだけど情報がなくて—というのはよく聞く話。石を投げればユーザーにあたる98と違って、まわりでIBM-PCゲーマーをさがすのは至難の業。しかし最近は日本のパソコンゲーム誌でも、海外ソフト紹介欄を常設する所が多く、こまめに立ち読みすれば意外と情報が拾える。あと、いちばん手っ取り早いのは海外ネットにアクセスすること。ニフティーのIDを持ってる人ならコンピュサーブにはいって、GAMEPUBかGAMERSにいけば、

■WING COMMANDER II/Vengrance of the Kilrathi
凡百の宇宙戦闘ゲームと違い、キャラクターに感情移入できるＲＰＧ設計がうれしいインタラクティブ・シネマ。ただし、快適な動作環境をつくるには、２Ｍのメモリを積んだクロック周波数１２Ｍヘルツ以上の３８６マシンと、２２Ｍのハードディスクが必要。$79.95／Origin

●IBM－PCゲームワールド
ピカピカの新刊ムック。ストラテジー、シミュレーションを中心に『シヴィライゼーション』など50本以上を紹介。ソフトハウス・ガイドも充実の160ページ。大陸書房

●ZERO
イギリスの月刊パソコンゲーム誌。日本でいえば『ＬＯＧ ｉＮ』みたいな感じで、ゲーム情報はもちろん、発売前の先取り情報がウリ。日本でも比較的入手しやすい。Dennis Publishing

●PC FORMAT
イギリスのＩＢＭ－ＰＣ専門誌。ゲームだけでなく、ハードやビジネスソフト記事もあり、新作ゲームはもれなくフォローされている。ＩＢＭ－ＰＣを、ゲーム以外にも使う人向け。Future Publishing

を全面的にパワーアップ、前作の10年後を舞台に、新たな戦いの火蓋が切って落とされる。宇宙を舞台にしたフライト・シミュレーターにＲＰＧの要素を加え、ダイナミックなストーリーと美しいグラフィックが楽しめる。

アドベンチャー・ゲームでは、ルーカスアーツ（注4）が贈る爆笑の傑作、『モンキー・アイランドの秘密』がおすすめ。「マニアック・マンション」のロン・ギルバートが書いたダイアローグを、いま人気絶頂のＳＦ作家オースン・スコット・カード（注5）が脚色したシナリオは、すでにゲームの域を越えている。グラフィックは、アメコミ界の大スター、「サム＆マックス」のスティーヴ・パーセルが担当。これだけの才能を集めてこんなにバカなゲームをつくれるのは、やっぱりアメリカの底力か。

英語がずらずら並ぶだけで気が滅入る——という向きには、いま流行のカオス理論を応用したグラフィック観賞ソフト『カオス』がイチ押し。（注6）現代科学の最先端をおもちゃにする快感が存分に味わえる。

（注3）発売元のマイクロプローズは、天才ゲームデザイナー、シド・マイアを擁する、ストラテジーゲーム界の雄。鉄道シミュレーションの『レイルロード・タイクーン』で大ヒットを飛ばし、現在も話題の箱庭ソフト『シヴィライゼーション』で快進撃の真っ最中。

（注4）82年にジョージ・ルーカスが設立したソフトハウス。85年、スピーディーなボールゲームの傑作『ボールブレイザー』でデビュー。日本では、富士通ＨＡＢＩＴＡＴの生みの親として有名だが、昨年移植されて話題になった『ＬＯＯＭ』など、インタラクティブ・ソフトの分野に強い。

（注5）世界の2大ＳＦ賞ヒューゴー賞とネビュラ賞の長編部門を2年連続ダブル受賞するという前代未聞の快挙を成し遂げた、80年代最高最大の人気ＳＦ作家。ファンタジー方面での代表作、「アルヴィン・メーカー」シリーズは最近ゲーム化された。映画「アビス」のノベライゼーションを書いたりもしている。

（注6）デザイナーのルーディー・ラッカーは、数学者でＳＦ作家で、つい最近、息子の学費を稼ぐために副業でプログラムを始めたという変わり種。とんでもなくアナーキーでポップなその作風には、日本にもファンが多い。

■JAMES GLEICK'S CHAOS
新潮文庫で邦訳が出たばかりのジェイムズ・グリックのノンフィクション「カオス」が原作。フラクタル理論やマンデルブロ集合を含めて、カオスの全貌を一望のもとに見せてくれる。ＳＦ作家ルーディー・ラッカーがプログラムを担当しているのも話題。ブーム最高潮のカオスにさわってみたい人にうってつけ。$59.95／Autodesk

■THE SECRET OF MONKEY ISLAND
少年の夢は海賊の仲間入りをすること。そのためには、剣と盗みの腕を磨き、さらに島の財宝を手に入れなければならない、と一見あたりまえのアドベンチャー風だが、とんでもないことをやってのける度胸と悪口の才能がなければクリアは難しい。マウスで操作し、画面下の１２の動詞でコマンドを入れる。$59.95／Lucas Arts

■EYE OF THE BEHOLDER
ＡＤ＆Ｄを元にしたＲＰＧでヒットを飛ばしてきたＳＳＩの新シリーズ『レジェンド』の第一弾。シンプルなゲームシステムで、ＲＰＧファンなら２、３分マニュアルを見ればすぐにプレイ可能。ウリのリアルタイム戦闘には、多少の腕を要する。武器を降りおろす音からクモの足音まで再現した効果音は臨場感たっぷり。$59.95／SSI

●COMPUTE
海外ゲーム雑誌の定番。ＩＢＭ－ＰＣ専門ではないが、最近の状況を反映してＰＣゲームがかなりの分量を占める。海外の雑誌を一誌定期購読するなら、これがベストか。GAMING WORLD

●PC GAME BOOK
昨年末に出たばかりの最新ゲームガイドブック。ソフトは「ウィングコマンダー」「ダックテール」「ルーム」など全２２本をていねいに紹介。周辺機器のガイドや情報入手法の解説も充実。翔泳社

最新情報がいくらでも手に入るし、困ったときは質問もできる。もちろん、日本のネットにもＩＢＭ－ＰＣ関連の会議室はたくさんある。

もっと気軽に、一冊でＰＣゲームの全貌が知りたいというものぐさな人に絶対のおすすめは、ビットマップ・ファミリーの『ＰＣ ＧＡＭＥ ＢＯＯＫ』。ゼロから情報を集積し、日夜ＰＣゲームを楽しんでいるマニア集団が執筆した本だけあって、最新ソフト／ハード情報はもちろん、サウンドボード購入ガイドやショップ・リストまでついた親切設計がうれしい。

このインデックスで、機種別ゲームカタログで紹介したゲームソフトが、他のどんなハードで遊ぶことができるか知ることができます。

| | PC9801 | FM TOWNS | MSX | ネオ・ジオ | X68000 | Macintosh | IBM-PC | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |
| | | ●12800円 | | | | | ●8000円 | ＊FM TOWNS版はSIR-TECK SOFTWARE., INC. |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | ●9000円 | | |
| | ●9800円 | ●9800円 | | | ●9800円 | | ●12000円 | ＊ポニーキャニオンはＳＦＣのみ、Ｘ６８版は6/18発売 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | ●9700円 | ●9700円 | | | ●9700円 | | | ＊ＰＣ９８版、Ｘ６８版はホームデータ |
| | ●価格未定 | ●価格未定 | | | | | | ＊全て７月末発売予定 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | ●9800円 | ●11800円 | ●ロム118000円<br>●ディスク9800円 | | ●9800円 | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | ●9000円 | ●＄49.95 | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | ●11000円 | | | | | | ●9000円 | |
| | ●12800円 | | | | | | | |
| | ●9800円 | | | | | ●8000円 | | |
| | ●14800円 | | | | | | | |
| | ●4800円 | | | | | | | |
| | | ●12800円 | | | | | | |
| | | ●8800円 | | | | | | |
| | | ●9800円 | | | | | | |
| | | ●12800円 | | | | | | |
| | ●8800円 | ●8800円 | | | ●価格未定 | ●8800円 | ●8000円 | |
| | | | | ●22800円 | | | | |
| | | | | ●価格未定 | | | | |
| | | | | ●21800円 | | | | |
| | | | ●5600円 | | | | | |
| | ●9800円 | | ●9800円 | | | | | |
| | | | ●1500円（月） | | | | | |
| | | | | | ●9800円 | | | |
| | | | | | ●8800円 | | | |
| | | | | | ●7200円 | | | |
| | | | | | | ●9800円 | | |
| | | | | | | ●価格未定 | | |
| | | | | | | ●12800円 | | |
| | | | | | | ●9000円 | | |
| | | | | | | | ●＄79.95 | |
| | | | | | | | ●＄59.95 | |
| | | | | | | | ●＄59.95 | |
| | ●9800円 | | | | | | ●＄59.95 | ＊ＰＣ９８版はポニーキャニオンより6/19発売 |

JACK IN YOUR PLATFORM

# 機種別最新ゲームカタログ　INDEX

# WONDER MEGA
［ワンダーメガ］

●

CD時代の未来派マルチアミューズメントマシンの登場。

**音楽の世界でCDが主流になって久しい。そして、TVゲーム界でもCD－ROMソフトがどんどん登場し始めている。
メガCD、CDロムロム。そして任天堂もCD－ROMハードの発売を予定。
このような現状の中で、CDというメディアの今と未来をとことん楽しみ尽くすためのマシンが生まれた。**

**■ワンダーメガ・スタートＣＧ画面。**
電源を入れるとこの画面が登場する。スタートボタンを押すとオーサリング画面になり、そこでＯＰＥＮの表示にカーソルをあわせ、ボタンを押せばＣＤプレイヤーの蓋が開く。ＣＤ‐ＲＯＭまたはＣＤをセットし、ＣＬＯＳＥボタンにカーソルをあわせボタンを押せば蓋が閉じる。このあたりの操作感はＴＶゲーム機になれた人には新鮮かもしれない。

今年2月、一台のマシンの発表が発表された。技術力で定評のあるAVメーカー、日本ビクターとTVゲーム界の雄であるセガ・エンタープライゼスの共同開発によって生まれたマシン「ワンダーメガ」。興味深い点は2社の共同開発であるものの、販売はそれぞれの会社が独自に行うというところ。細部のデザインや色が両社の間では若干違うのだが、ハードそのものはまったく同じ。それをあえて別々に売っているわけである。

まず、一足先、4月1日に発売している日本ビクターの方は家電ルートを中心に販売しており、値段は定価82800円(税別)で付属のCD‐ROMソフト込み（注1）の値段になっている。

一方、セガの発売は4月24日。値段は79800円。(税別)これはビクター製品についている付属ソフトがない分、3000円安いわけである。こちらは玩具ルートを使っての販売を主にしていくようだ。販売ルートを棲み分けているわけである。逆にこのことを考えれば、この「ワンダーメガ」という商品の特徴が浮き上がってくる。

ここで、簡単に「ワンダーメガ」の内容についてのべてしまえば「メガドライブ＋メガCD＋AV＋CD&CD‐ROM関係再生マシン」ということになるだろうか。まず、TVゲームの世界で現在がぜん注目を集めはじめているメガドライブとメガCDがこれひとつで遊べるという魅力。しかし、それだけならば、メガドライブ、メガCDをそれぞれ単体で買ってくるという方法もある。それに加え、どのような機能が付加されているのかといえば、

（注1）4つのゲームと4つのカラオケが入った非売品のCD‐ROMソフト。ビクターは家電市場での販売であるためソフトを同時に買いたい人のことを考え、ソフトをつけて販売することにした模様。

**■WONDERMEGA COLLECTION**
日本ビクター発売のワンダーメガについてくるＣＤ‐ＲＯＭソフト。４つのゲームと４つのカラオケソフトが入っている。「クイズグランプリ　知恵熱出すまで」以外はゲーム図書館からパワーアップした移植版で往年の名作「フリッキー」、パズルアクションゲーム「ピラミッド・マジック総集編」、未来エアホッケー「パドルファイヤー」とゲームの内容としてもバラエティに富んでいる。「クイズグランプリ」では実写画像なども取り入れられておりメガＣＤの実力をかいまみることが出きるだろう。一方、カラオケの方は、「愛は勝つ」「ラブストーリーは突然に」「ＳＡＹ　ＹＥＳ」「あなたに会えてよかった」の４曲。中でも「愛は勝つ」は音声多重カラオケになっている。ワンダーメガの世界を初めて楽しむには充分な内容となっている。

## 矢作俊彦（やはぎとしひこ／作家）

## TVゲーム好きとしては、業界への影響が気になるね。

僕も子供もTVゲーム好きなんですよ。上の子が今、シミュレーションにはまっていて、そういえば、昔、ボードゲームのアバロンなんかにはまったなあと思ったりしてね。もちろん、僕もTVゲームでもシミュレーションやりますよ。ただ、パラメーターで輸送力がないのが不満。近代戦のポイントは補給線をいかに作るかですから。リアルさが足りない。こんなこと言うけど、シューティングだけは子供にかなわない（笑）。なんであんなに速く指が動くんだろうかね。

そう、シューティングっていうとセガっていうイメージが強いのだけど、

**■音楽ＣＤ再生中の画面**
音楽ＣＤの再生も画面から行う。スキップ、リピートなどＣＤプレイヤーとしての機能も充分。

**■WONDER DOG**
メガＣＤ専用のアクションゲーム。縦横に動くスピード感あふれるスクロール画面の中をプレイヤーはＷＯＮＤＥＲ　ＤＯＧを操作し進んでいく。敵キャラは４００種以上。実はこのＷＯＮＤＥＲ　ＤＯＧは日本ビクターのワンダーメガ用マスコットキャラクターでもある。このＷＯＮＤＥＲ　ＤＯＧのキャラクターを使ってアメリカ・ヨーロッパ市場への販売も計画されている模様。とりあえず、ワンダーメガのイメージを決定づける可能性のあるソフトであることだけは確かなようだ。６月発売予定／価格未定／ビクター音楽産業



まず、CD-G（注2）によるカラオケ機能がメガCDより豊富になってきているということ。

2系統のマイク端子。電子エコー。音程を変えるピッチコントロール。普通のCDであっても歌の部分を聴こえにくくして再生するボーカルマスキング。音声多重カラオケソフトで歌につまってしまっても歌手の声が再生されるボーカルリプレイスなど、カラオケプレイヤーとしてもかなり充実した機能といってよいだろう。

次にCDプレイヤーの機能のパワーアップも特徴的である。日本ビクターのCDプレイヤーで採用されている1ビットDAC（DDコンバーター）が搭載されており、メガCD&メガドライブの組合わせよりクリアなサウンドを楽しむことができるのだ。また、CDに限らず、CD-G、メガCDなどの音再生のポジションがボタン一つで選べるというのも魅力かもしれない。そして、映像出力もS端子出力、一般的なコンポジット出力、別売りケーブルを使いRF出力と充実している。

この他、メガモデムを使用して「ゲーム図書館」（注3）などを利用できるモデム用端子、CD-ROMを使った電子出版などへの対応、CD+MIDI（注4）再生機能など、今すぐ充分に使いこなす機会がなくても、近い将来を見据えた拡張機能が用意されている。

（注2）CDにグラフィック機能をプラスしたものと考えていい。主流商品はカラオケソフトである。

（注3）セガが電話回線を使って流通させているゲームデータベース。利用者はメガモデムを購入し電話回線を使ってアクセスしゲームをダウンロードする。

（注4）新しいCDの国際規格。MIDI対応楽器での自動演奏などが可能になるが、できたばかりの規格のため今のところ対応ソフトはない。しかし、各ソフトメーカーなどが開発に動いている。

それは別として、セガのゲームは、とにかく映像が美しい。逆に言えば非常に色がナマナマしい。モンスターを倒した時に飛び出す血の色とか。だから、最初の頃セガのゲームは子供にはちょっと与え辛かったりした（笑）。

でも、これからはゲームもますますCD-ROMでの発売が増えていくんだろう。CD-ROMのゲームソフトで驚いたのはとにかく生の声がでた時。これはほんとにびっくりした。ただ、アクセスが遅くて少々待たせるんだよ。そういった意味で言えば、この「ワンダーメガ」は、他の機種に比べて速いね。かなりうまく作られてるんだろう。

値段についていえば、いろいろな見方があるけれど、ソフトをいれて実売

■拡張性を考えた端子群
S端子のほかにコンポジット出力、RF出力、モデム端子、CD+MIDI端子などゲーム機という範疇では語れない充実の端子群。この端子群から近い将来、新しい未来が開けていく。

実際のところメガドライブとメガCDのゲームを楽しむだけの人は、この拡張性やAV機能の充実という面に目が行かないかもしれない。しかし、CPUにモトローラの68000（注5）を2個使用するなど、スペックだけを見ればちょっと前のパソコンとなんら遜色なく、このあたりにもゲーム機としてのパワー十ゲーム以外の世界への拡張を見据えた戦略が読み取れよう。

現在「マルチメディア」というものにいかに対応して行くかということを課題にパソコン関係メーカーに限らず家電メーカーも商品開発を行っている。このワンダーメガの発表があったとき思い出されたのがコモドール社が市場に登場させたCDTV（注6）。独自のCD-ROMソフト専用の再生マシンとして登場し、発展性を考えた端子群など、コンセプトとしてワンダーメガとの共通点は多い。しかしながら、ワンダーメガはメガドライブのソフト資産と今年大量に発売が予定されているメガCDソフトがそのまま遊べるという点で優位。また、PCエンジンDUOや任天堂が予定してるスーパーファミコン用CD-ROMなどとの競合及び市場開拓でどれだけの認知度を得られるか。

TVゲーム界がCD-ROMの時代になりつつあり、家電メーカーの新しい戦略商品として、TVゲームなどのエンターテインメント関連商品が無視できない存在になってきたという事実を、ワンダーメガは表わしている。

（注5）モトローラ社が開発したCPUのひとつ。一世代前のマッキントッシュやアミーガなどに使用されている。

（注6）コモドール社が発売したマルチメディア・マシン。しかし、ソフト数が今のところあまり多くなく、持っている人は少ない。最近、専用のフロッピードライブ、キーボードなどが発売になり今後が注目される。

●矢作俊彦（やはぎとしひこ）プロフィール
作家として数々の作品を発表。また、映画監督、FMラジオのDJ、劇画の原作など様々なメディアで活躍中。TVゲームフリークとしても知られている。

8万くらいでしょう？

これで、100時間ひとつのソフトで遊べれば、時間あたり800円。結構安い遊びなんじゃないかな、ってね？

また、このワンダーメガで注目したい点はAVメーカーの参入ってことだろう。ビクターがどれだけ真剣になっているかによって今後のTVゲーム業界の地図はかわるのではないだろうか？ その結果、他のゲームメーカーもビクターと組んだセガがいい刺激になってより面白いソフトを出してくれれば、ゲーマーの私としてもこれほどうれしいことはないわけですよ（笑）。

もちろんワンダーメガには期待したい。とにかくソフト次第だと思うね。できの良いRPGが出てくれれば定着すると思う。（談）

WONDERMEGA

ゲーム界期待のニューマシン、あのメガドライブCD-ROM"MEGA-CD"(セガ社)で登場!
デトネイター・オーガン
合身せよ時空を越えて
MEGA DRIVE
MEGA CD
メガ・CD専用
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

Cホット・ビイ　C DARTS
Illustration：Michitaka Kikuchi

## 史上最強のヒーローが誕生

23世紀初頭。人類はすでに太陽系にまでその活動範囲を広げ高度な科学文明の極みに達していた。赤道直下の未来都市City・No.5で平和な毎日を送る人々、そんな中17才の少年・真道トモルは将来の目標も持たないまま学生期間（セカンダー）の卒業を迎えようとしていた。

突然、地球に訪れた驚異。異星生命体イバリューダーの地球侵攻……地球の科学文明の産物である最新兵器達も、イバリューダーの強力な破壊力にまったく歯が立たないでいた。やがて、トモルに迫る魔の手。絶対絶命と思われた時、その危機を救うべく手を差し伸べてきた謎の影。
異星生命体イバリューダーの正体とは……？これらの数々の謎を秘め、新しいヒーローの物語が始まる。

原作：柿沼秀樹／キャラクターデザイン：菊池通隆／音楽：平沢 進

疾風怒濤のハイパー・バトルシリーズ完結編！
**デトネイター・オーガン3〈決戦編〉**
**4.25. ON SALE**　初回特典　B2ポスター
VHS：POVH-2012/カラー/Hi Fiステレオ/60min/￥9,800(税込)
LD：POLH-2012/カラー/デジタルステレオ/60min/￥9,800(税込)
〔お問い合わせ先〕ポリドール株式会社　邦楽本部　TEL. 03(3780)8606

**NOW ON SALE**
1.〈誕生編〉VHS：POVH-2010　￥9,800(税込)
LD：POLH-2010　￥9,800(税込)
2.〈追走編〉VHS：POVH-2011　￥9,800(税込)
LD：POLH-2011　￥9,800(税込)
サントラCD「デトネイター・オーガン3」
**3.25. ON SALE**　初回特典　B2ポスター
CD：POCH-2027　￥2,800(税込)

**小説デトネイター・オーガン　1〜3**
**柿沼秀樹・著**　角川書店スニーカー文庫より好評発売中

HOT・B
株式会社ホット・ビィ
東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F TEL.03-5261-3903

いい音に抱かれたい。

# 先進のデジタル機能搭載、パワフル重低音のパイオニア・セルフィー、新登場。

もっと気持ちよく、もっと贅沢に。いい音を楽しむために、セルフィーが変わりました。自分だけの快適サウンドを創造できる先進機能に加えて、迫力の重低音を実現する新機能搭載。そして、スタイリッシュなニューフォルム。これからは、新しいセルフィーで、いい音のある生活が始まります。●多彩な音場を創りだすDSP搭載。ドルビーサラウンド内蔵。●重低音を再生するB.B.ダクト、スーパーP. BASS装備。●高音質15cm3ウェイスピーカー。フロント50W＋50W、リア10W＋10Wのハイパワーアンプ。●AIイコライザー、オーディション機能など多才な先進機能搭載。

**R7** **X-R7：標準価格149,800円**（税別／サウンドフィールドプロセッサー、チューナーアンプ、CDプレーヤー、デッキ、スピーカーシステムの一体価格／リモコン付属）

カタログでさっそくチェックしよう。●カタログの請求は、郵便番号、住所、氏名、希望製品名、年令、性別、職業、ステレオの有無をご記入のうえ、〒152 東京都目黒郵便局私書箱27号 パイオニアカタログセンター：ゲームぴあSF4係へ。●パイオニア・ショールームは、東京・目黒権之助坂「JR目黒駅」下車すぐです。●ドルビー□□及びドルビーサラウンド DOLBY SURROUND STEREO はドルビー研究所の登録商標です。●あなたが録音したものは個人として楽しむなどのほかは著作権法上権利者に無断で使用できません。

COMPACT disc DIGITAL AUDIO

——音と光の未来をひらく——
パイオニア株式会社

# SELFIE

PIONEER COMPACT MINI COMPONENT

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。

DATA-CD
知るか、

MUSIC-CD
聴くか、

噂のCD-ROMゲームから、CD-G(グラフィックス)カラオケまで。大容量CD-ROMがTVゲームを大迫力化。息をのむ映像美と臨場音に興奮、感動。絵が出る詞が出るCD-Gカラオケで、ステージ気分で熱唱、陶酔。さらには、拡張ソフト(近日発売)で電子楽器演奏などなど。もちろん性能は、ビクターこだわりの高音質・高画質。遊びだしたCD達を1台で遊びつくすために。ビクター「ワンダーメガ」誕生。

ワンダーメガは、左マークのついたCDと、右マークのついたカートリッジで、ゲームが楽しめます。

マルチ アミューズメント・プレーヤー

# ビクターWONDERMEGA誕生

RG-M1 標準価格82,800円(税別)(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付) ◎お近くの電気製品取扱店でどうぞ。

CDが遊びだした。
GAME-CD
闘うか、
KARAOKE-CD·G
唄うか、
お遊び革命

# 【ゲームぴあブックレビュー】

ゲーム、コンピュータ関連の雑誌・書籍が、あまりにも多すぎてどれを手に取っていいかわからない。どの本にどんな情報が載っているのか、さっぱりわからない。そんなあなたの悩みを一挙に解消するため、『ゲームぴあ』では、ゲーム、マルチメディア、バーチャル・リアリティ関連の99冊を、ここで一挙に解剖してみた。

**●月刊アスキー**
パソコン情報誌の先駆的存在である。最新技術情報、新製品ニュースなどの総合情報、ハードウェア製作記事、プログラミング情報などを満載。パソコン・ユーザーには欠かせない一冊だ。アスキー

**●MSX turboR テクニカル・ハンドブック**
MSXで最もパワフルな最新機種、「turboR」の情報を詰め込んだ本。この機種ならではの特徴を中心に解説しているので、これまでのMSXユーザーも一目でわかる。アスキー

**●ELECTRONIC GAMING MONTHLY**
アメリカの「ファミ通」的存在。ほとんどのゲームマシンを扱う。日本発のゲームもかなり掲載されていてびっくり。月刊。A SENDAI PUBLISHING GROUP, INC

**●コンプティーク**
「闘うパソコンゲームマガジン」と銘打たれた情報誌。そのフレンドリーでビジュアル重視の誌面作りは、ハイティーンの男性などの圧倒的支持を受ける。コミック・コンプなど姉妹誌多数。角川書店

**●月刊ゲーメスト**
ゲームセンターのゲーム情報誌。最新アーケードゲームの紹介、攻略、さらに各地のゲームセンターのハイスコア取得者リストを掲載。これを読めばコインの減りが少なくなるかも!? 月刊。新声社

**●ザ・ベストゲーム**
月刊ゲーメスト7月号増刊。ビデオゲームについて徹底的に解説したムック。読者の選んだベスト30の他、攻略記事、アーケードゲームメーカーの紹介。昔からのアーケードファン必携の書だ。新声社

**●PC LapTop COMPUTERS Magazine**
ラップトップ、ノートブックタイプのコンピュータ専門誌。MS-DOS、Windows系の機種を中心に、かなり幅広いメーカーのものを取り扱っている。月刊。L.F.P., Inc

**●ハイパーリファレンス MS-DOS 5.0**
MS-DOSの最新バージョン5.0の基本操作を完全解説。巻末インデックス付きの親切な編集で実用性の高さを誇る。ユーザー必携の一冊。リチャード・マーラン／アスキー

**●PC-9801DAのすべて ガイドブック**
基本操作から始まり、ハードディスク・拡張メモリ活用術、周辺機器情報、フリーソフトウェア情報など、PC-9801の強力機種DAを徹底ガイドしたムック。エーアイ出版

**●コンピュートピア**
コンピュータ関連業界誌。市場・業績動向など内容はかなり専門的だが、最先端技術開発の新情報を探るなど、活用法は幅広い。デバガメ的興味で読むのも一興。月刊。コンピュータ・エージ社

**●入門ASKA 2**
「Oh! PC」の別冊。データベースソフト、「ASKA2」の解説本。このソフトを実際に体験できるディスクも付いており、これを使いながら本を読み進めることで理解も増すだろう。ソフトバンク

**●DOS マガジン**
DOS／Windowsアプリケーションを使いこなすための専門誌。パソコンは持っているが今一つ使いこなしていないような気がするという人は、勉強してみるといいだろう。月刊。ナツメ社

**●IBM PCマガジン**
IBM PC USER MAGAZINE誌の日本語版。IBM-PCやコンパチブルマシンは、国内ではなかなか情報を得るチャンスがないので、貴重な存在と言えるだろう。毎偶数月発行。マイクロハウス

**●THE COMPUTER**
コンピュータ時代の流れをつかむべく、ジャーナリスティックな記事に力を入れている雑誌。インタビューやスペシャルリポート、ニュースなど、かなり読みごたえがある。月刊。ソフトバンク

**●EYE-COM**
ほとんどあらゆるパソコン機種をカバーしている秋葉原感覚の雑誌。パソコン初心者にも読みやすい記事が満載。いしかわじゅん、水玉螢之丞の連載記事も大人気なのだ。月2回。アスキー

**●パソコン倶楽部**
「Software Design」誌の別冊。自分のパソコンライフをステップアップしたいという人のための雑誌。毎号ディスクが付いており、実務やホビー関連のソフトが手軽に使える。月刊。技術評論社

**●ASAhIパソコン**
パソコン全般に関する最新情報を網羅している雑誌。特集は、パソコンをよりよく使いこなすことを念頭に組まれたものが多い。その他、ソフトやハードの試用レポートなど。月2回。朝日新聞社

**●PC WEEK**
PC系のコンピュータを中心に情報を提供している週刊誌。紙面が大きく、新聞のような印象も受ける。事実、新製品情報やレポート、業界ニュースは鮮度がよく、しかも豊富だ。ソフトバンク

●PORTABLE OFFICE
ポータブルタイプのパソコン専門誌。機動性を重視した特集記事や広告を掲載。ポータブルで出来ることの多さに驚かされる。月刊。AN IDG COMMUNICATIONS PUBLICATION

●パソコン＋
パソコンのビジネス活用を主眼につくられている雑誌。ディスク付録が付いており、これがなかなか便利だ。他に初心者向けの記事や、誌上販売コーナーも組まれている。月刊。エーアイ出版

●電楽
パソコン情報の記事を仕事向け、遊び向けにきっちりと分けている。光栄のゲームレビューもくわしい。また各界プロフェッショナルへのインタビューなども掲載し、渋いつくりだ。月刊。光栄

●NHKラジオで学ぶパソコン実践セミナー［入門編］
NHKラジオ講座のテキスト。東京電機大学教授、安田寿明先生がパソコンについてていねいに解説してくれる。放送は毎週月～金曜日、午後7:35-8:00

●インターフェース
コンピュータプログラマー向けの専門誌。さまざまなハード、ソフトにわたって本格的な解説記事を掲載しており、参考書のようだ。トピックスはC言語、MS-DOS、LANなどなど。月刊。CQ出版社

●パソコン教育研究誌PC SCHOOL
「I／O」別冊。平成4年度の学校教育へのパソコン導入を前に、教育現場でのパソコン利用について正面から取り上げた本。実践例などをかなり豊富に掲載している。工学社

●Software Design
UNIXとワークステーションの情報誌。内容はニュースの他、海外レポート、論文記事など。さらにワークステーションやツールの試用記事。NeXTにもかなり力を入れている。月刊。技術評論社

●SunWorld
米国「SunWorld」の姉妹誌。ワークステーションで力を発揮するSun/SPARCシステムの専門情報を掲載している。特集の他、インタビューやレビュー記事など。季刊。IDGコミュニケーションズ

●DOS/V POWER REPORT Vol.2
ラジオ技術3月号別冊。現在のIBM-PCの動向を総括している。パワーユーザーばかりではなく、IBM-PC初心者にも便利な道しるべだ。内容も幅広い。ラジオ技術社

# BOOKS REVUE

●MacUser
英国のマッキントッシュ情報雑誌。欧州ではこれがよく読まれている。内容は、日本のユーザーもかなり参考になるものばかり。これで情報をいちはやく手に入れよう。DENNIS PUBLISHING LTD

●I／O増刊 PJ
電子手帳とポケコン・ユーザーのための月刊誌。手軽さのためユーザー層がけっこう厚いこれらの活用法を、プログラミング入門などでわかりやすく解説している。カタログも充実。工学社

●パソコン通信
ビジネスの可能性を「通信」というメディアから追及するパソコン・ネットワーカーのための月刊情報誌。秀作フリーソフトや実用データ集を満載したディスクマガジンがついている。エーアイ出版

●NETWORKER
パソコン通信の情報をあますところなくのせた雑誌。ニュース、スペシャルリポート、全国BBSのアクセスインフォメーションなど、ネットワーカーにとって実に豪華な内容だ。季刊。アスキー

●入門パソコン通信'92
パソコン通信のノウハウを98NOTE SX/Tとワープロ専用機を例にあげて解説している実用性の高い入門書。通信機器・ソフトのガイドが充実しており、初心者必携のムックといえよう。エーアイ出版

●毎日グラフ別冊'92パソコン総カタログ
ハードウェアの選び方、OAソフト、ゲームソフト紹介、通信のノウハウ、マルチメディアなど、パソコンのすべてを丁寧に解説。初心者にもおすすめの一冊。毎日新聞社

●I／O
パソコン関連雑誌の中では最も長い歴史をもつ。プログラミング、ハード内部に関する記事が多い。パソコンに限りない愛着をもち、うまく使いこなしたいと思っている人にぴったりだ。月刊。工学社

●C MAGAZINE
C言語についての情報専門誌。COMPUTER LANGUAGE誌との提携をしている。C言語に関する初心者からプロ向けの記事を満載。「X68k活用講座」なども目を引く。月刊。ソフトバンク

●月刊プログラマーズ・ページ
「パソコンプログラマのためのクリエイティブマガジン」と銘打たれた、かなり上級者向けの月刊専門誌。付録にテキストファイルを収めたディスクが付いている。ボーランド

●ハイパーコム
映像コミュニケーション、マルチメディアの専門誌。映像技術の情報を手に入れるのに最適だ。マルチメディアに力を入れるパソコンもよく取り扱っている。つい最近、月刊化した。AVCC

●AXIS
工業や建築、情報など、あらゆる分野におけるデザインを扱う雑誌。マッキントッシュについてもよく言及される。写真は非常に美しく、目を奪われる。季刊。アクシス（03-3587-2781）

●Macintoshグラフィックデザイン入門
マッキントッシュでグラフィックデザインを心がける人のための基礎知識を解説。ごく簡単な操作から主なソフトの紹介、さらには企業の中での使われ方まで。アトリエ出版社

●Macintosh for DTP
これからマッキントッシュでDTPをやろうという人に向けてつくられた解説書。基本操作からPageMaker3.5Jによるページレイアウト入門、QuarkXPressによる実践とつづく。ラジオ技術社

●MACLIFE BIBLE
月刊MACLIFE別冊。マッキントッシュを使いこなすのに便利な豆知識"Tips"をソフト、ハードともにぎっしりと集めた本。しかも日本のマックユーザーに役立つ情報なのだ。河出書房新社

●INDEX MacPower'92
92年に出た月刊MacPowerのソフト、ハードに関する記事の一部を再編集の上まとめたもの。マッキントッシュに関する最近の情報がこれ1冊で手に入る。データも満載だ。アスキー

●STEP-BY-STEPエレクトロニックデザイン日本語版
デザイナーをはじめとするクリエイターに向けて、マッキントッシュのテクニックをていねいに解説した雑誌。ステップ・バイ・ステップ・パブリッシング

●MEDIA EXCHANGE
DTP、マルチメディアなどメディア関連を扱う雑誌。デザインは戸田ツトム氏の手による。内容はインタビュー、マッキントッシュを中心としたソフトレビューなど。季刊。メディアエクスチェンジ

●MdN
マッキントッシュを使うデザイナー向けの雑誌。毎号、アーティストへのインタビューやDTP用をはじめとするソフトの解説記事を掲載。一般書店にはない。季刊。MdN（03-5485-2981）

**●ハイパーメディア・ギャラクシー コンピューターの次にくるもの**
「すべてのメディアは一つになる」というテーマのもとに、現在のメディア状況を総括して、その未来を予測する一冊。 浜野保樹／福武書店

**●最新３次元コンピュータグラフィック**
プログラムや数式を一切排除し、イラストをふんだんに取り入れてＣＧを懇切丁寧に解説した素人向けの本。ＣＧをイチから始めたい、という初心者は必見だ！ アスキー

**●AMIGA PARADISE**
３Ｄやアニメーションなどに威力を発揮するパソコン、「AMIGA」について、ハードとソフトの両面からくわしく解説した本。これ１冊あればかなりの知識が得られる。桃園隆夫／ソフトバンク

**●マッキントッシュ音楽操縦法入門**
マッキントッシュで音楽をやる人のための解説書。シーケンス、音色管理、譜面作成といった用途が中心だ。はやしとしお、新居雅行、塩川厚／リットーミュージック

**●初心者のためのマッキントッシュ活用マニュアル**
マッキントッシュのごく基本的な操作からソフトの使い方までを説明しているほか、ユーザーへのインタビュー、ショップガイドを掲載。成美堂出版

**●Macintosh The System7 Book**
マッキントッシュSystem7の発表後かなり早いうちに登場した解説書。このSystemの日本語版はまだ出てないが、これでもう情報が得られる。Craig Danuloff／技術評論社

**●Macintosh Simulation**
マッキントッシュのシミュレーションゲームを題材にして、これからの人間の思考にシミュレーション的発想がぜひとも必要と主張する。ゲーム解説としてみてもすぐれている。白鳥敬／ＨＢＪ出版局

**●コンピュータRPGの作り方 世界設定・システム編**
コンピュータＲＰＧを作る上でのアドバイス。マップの作成、システム設定など内容は多岐にわたる。飯島健男＆パンドラボックス／マイクロデザイン

**●コンピュータゲームデザイン教本**
コンピュータゲームの歴史からはじまって、ゲームデザインについての考察をめぐらした本。有名なゲームデザイナーへのインタビューも織り混ぜる。多摩豊／ビジネス・アスキー

# BOOKS REVUE

**●機械美術論－もうひとつの20世紀美術史**
電子メディアによる芸術を哲学的に捉えて、現代美術史の中に位置づけ、組み合わされ、交錯する現代のメディアが秘める芸術的可能性に迫っていく。伊藤俊治／岩波書店

**●2000年のコンピュータ社会を読む**
古代文明から未来社会までを俯瞰した歴史観をベースに、情報技術の現況を実用インターメディアの可能性からゲームまで、幅広く描いた研究書。栗田昭平／パーソナルメディア

**●コンピュータ・システム侵入者ハッカーの告白 追跡！ネットワーク犯罪**
ネットワーク犯罪を犯したハッカーの告白を交えた迫力のドキュメンタリー。Ｏ・バオカット＆Ｓ・ハミルトン／アスキー

**●メディア・レイプ**
メディアが潜在的に、大衆に暴力を与える（洗脳する）可能性を秘めていることを示唆。マルチメディアが悪用されないことを祈りたい気持ちになる。Ｗ・Ｂ・ブライアン・キイ／リブロポート

**●メディア・セックス**
サブリミナル効果。89年発刊の際、話題になった本書は、広告による洗脳の事実を報告した研究書。マルチメディアを考える上で今一度ひもといて欲しい。Ｗ・Ｂ・ブライアン・キイ／リブロポート

**●ドキドキ心理実験室**
PC-98+MS-Windows使用のアスキー電子出版シリーズの一冊。マルチメディアテクノロジーを駆使した、ニュータイプの心理ゲーム。オブジェクトアニメを楽しみながら性格診断ができる。アスキー

**●幻夢年代記**
ＳＦ翻訳・海外ＳＦ紹介を手掛けてきた著者が、84年３月から88年７月まで、LOGiN誌上に連載していた人気コラムの単行本化。続刊に「GAMEゲームげいむ」がある。安田 均／ビジネス・アスキー

**●オデッセイ・ファイル**
映画「２０１０年」の製作の際にアメリカとスリランカの間でパソコン通信によってかわされた、原作者と監督との往復書簡。アーサー・Ｃ・クラーク、ピーター・ハイアムズ／パーソナルメディア

**●コンピューターの終焉 ハイパーメディア・ギャラクシーII**
前著の論をさらに一歩進め、コンピュータが真の思考道具「ハイパーメディア」となった時代での、人間の新たな生き方を模索する。浜野保樹／福武書店

**●電脳社会論 TRONの予言**
誰もが生活の中でコンピュータを使えることをめざす「TRONプロジェクト」の推進者が近未来の展望を語り、教育論、都市論、文化論を自由に繰り広げる。坂村健／飛鳥新社

**●ソフトウェア進化論**
急成長をとげるコンピュータ・ソフトウェア産業。第一線の研究者、技術者、コンサルタントたちがその生産現場の問題点を指摘し、これからの展望を明らかにする。今井賢一編著／ＮＴＴ出版

**●ジョージ・ルーカス**
ハリウッドで若くして大成功をおさめたフィルムメーカー、ジョージ・ルーカスの半生を描いた書。少年時代の思い出からはじまり映画製作の裏話など、盛り沢山の内容。DALE POLLOCK／学研

**●電脳都市**
「TRONプロジェクト」のリーダーによる未来の思考実験書。クラーク、ホーガン、ニーブンなど未来社会を描くＳＦを１つ１つ検証し、21世紀電脳都市の設計図を描く。坂村健／岩波書店

**●サイボーグ・フェミニズム**
女性作家によるサイバー的要素を持つ海外ＳＦ小説の書評を翻訳し、思想的・歴史的流れに沿うよう系統だてて紹介した思想書の趣もある一冊。巽 孝之編／トレヴィル

**●カッコウはコンピュータに卵を産む（上・下巻）**
世界中に報道された国際ハッカー事件。そのハッカー相手に孤軍奮闘した天文学者がみずから書き下ろしたドキュメント。クリフォード・ストール／草思社

**●情報と文化**
"情報"を、現代をキーワードにあらゆるメディアの実例を引きながら、マルチ的に考察している。ゲームは一つの文化として、どのように位置づけられるのか？情報文化研究フォーラム編/NTT出版

**●都市の書物**
池澤夏樹のエッセイ集を戸田ツトムがトータルデザインしたＤＴＰ３部作の第２弾。ノイズ的なパーツを数式の曲線で表現する方法論などを駆使してデザインされた美しい一冊。池澤夏樹／太田出版

**●森の書物**
先鋭的なエディトリアル・デザイナーとして知られる戸田ツトムがすべてコンピュータで制作した、ＤＴＰによる書籍３部作の第１弾。ＤＴＰレイアウトの完全作例集。戸田ツトム／河出書房新社

●ファイナルファンタジーⅣ
物語の舞台の各ポイントを解説。モンスター対策がところどころにはさまれ、美しい写真を用いたマップも豊富なので、プレイヤーのガイドとして役立つことだろう。NTT出版

●シャイニング・フォース―神々の遺産―ゲームガイドブック
「タクティクスRPG」と呼ばれるメガドライブソフトの大作を解説。ストーリーや戦略のガイドを掲載。しかもスペシャルサウンドCD付き。徳間書店

●SimEarth天地創造パーフェクトマニュアル
1つの惑星をまるごとシミュレーションしてしまうゲーム「SimEarth」をプレイする上で役に立つ情報を満載した攻略本。これであなたも全能の神に!? ビジネスアスキー

●任天堂公式ガイドブック Sim City
ご存じエイプ・小学館企画本。気鋭のDTPデザイナー戸田ツトムの装丁、いしいひさいちの4コマまんが、しりあがり寿のコラムなど、豪華でオトナな造りはさすが。／小学館

●ヨッシーのたまご必勝攻略法
単純で奥深いゲーム『ヨッシーのたまご』を豊富な図を用いてわかりやすく解説。マンガも楽しい。「詰めヨッシー」や「対戦プレイ実況中継」のコーナーがユニーク。双葉社

●任天堂公式ガイドブック　スーパーマリオワールド
絵本のようにかわいい表紙を開くとハンパではない攻略法がギッチリと満載されている。吉田戦車の4コマも読めておトク。エイプ・小学館編集／小学館

●ゼルダの伝説 神々のトライフォース必勝攻略法
スーファミ版の『ゼルダの伝説』の全てを解説した本。1回だけでは極めつくせないこのゲーム、この本を読んで再びプレイすれば新たな発見が!? 双葉社

●「ドラゴンクエスト」シリーズ公式ガイドブック
マップ上の各ポイントの図解、武器・防具・アイテムのリスト、豊富で色あざやかなイラストなど、楽しい印象を与えるガイドブック。エニックス

●ビデオゲームパーフェクトカタログ
ゲームソフト1631本のカタログ本。掲載ハードはスーファミ、ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジン、ゲームギア、リンクス、ネオ・ジオ。徳間書店

# B O O K S R E V U E

●あんたっちゃぶる
週刊ファミコン通信に連載されている「ゲーム業界暴露マンガ」。ゲームメーカーの内部ネタや最近の業界事情などを、作者とその担当者が綿密な（?）取材によって構成している。アスキー

●ドラゴンクエストへの道
ゲーム業界の神話である堀井雄二・中村光一・エニックスの三位一体のサクセス・ストーリー、ドラクエ制作の経緯を劇画化。石ノ森章太郎監修／滝沢ひろゆき／エニックス

●THE ATLAS NOTE
大航海時代を舞台にしたアートディンクのシミュレーションゲーム『アトラス』の攻略本。完全攻略法はもとより、文化的視点を持った文章は読み物としても面白い。平井太郎／ビジネス・アスキー

●ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ クルーブック
「ウィザードリィ」シリーズの最新作攻略を徹底解説。迷宮の各ポイントは、登場人物の会話調にまとめられている。ローカス

●バーズテイルⅠ・Ⅱクルーブック
米国のベストセラーRPGのリプレイを小説のような文体であらわした画期的な攻略本。ファンタジーの雰囲気を実感できる。また大きなマップが見やすい。ローカス

●レミングス公式ガイドブック
『レミングス』各面の攻略ポイントを掲載。各章の扉ページには東京のラッシュアワーの写真をのせており、なかなか笑える。「ファミコン通信」編集部責任編集。アスキー

●モンスターメーカー 7つの秘宝必勝攻略本
カードアクションが特徴のファミコンRPGを解説。九月姫のイラストもカラフルにたっぷりと使われている。密度の濃い内容と見やすいマップがうれしい。辰巳出版

●ロマンシング サ・ガ徹底攻略編
フリーシナリオシステムを導入した新タイプRPG『ロマンシング サ・ガ』を解説。イベントや街をあますところなく取り上げ、豊富な写真とともに紹介している。NTT出版

●ダンジョン・マスター必勝攻略法
3DダンジョンRPGの名作『ダンジョン・マスター』を解説。キャラクター、アイテム、呪文リストのほか、パズルのような地下迷路をばっちりガイドしてくれる。双葉社

●都市と星
SFを単なるスペース・オペラから思想学に変貌させた歴史的な一冊。都市を大型人工頭脳が制御し、個人の精神までも統括するという未来観の元祖的存在。アーサー・クラーク／ハヤカワ文庫

●カウント・ゼロ
サイバー・パンクの雄が放った長編第2弾。主人公のハッカーが電脳空間に侵入、遊ぶうち、防御プログラムに捕えられ、意識を破壊される危機に見舞われる。ウィリアム・ギブスン／ハヤカワ文庫

●メンタル・フィメール
日本サイバーパンクの旗手が贈る短編集。暴走した都市コンピュータが女性型精神構造を獲得、疑似映像で恋愛シミュレーションにあけくれるという表題作他7編を収録。大原まり子／ハヤカワ文庫

●未来の恋の物語
シリーズもの短編集。「仮想現実のネメシス」はネットワーク・ゲーマーが仮想現実空間に遊ぶ『ハビタット』のバーチャルリアリティ版といえるような世界を描いて秀逸。大原まり子／徳間書店

●我語りて世界あり
名をもたず、共感しあうことにより個性を失った人間たち。彼らの中にあって、自分に名をつけた3人の行く末を、"わたし"が語る小説。果たしてその"わたし"とは？ 神林長平／徳間書店

●攻殻機動隊
ヤングマガジン海賊版に連載されていたコミックをベースに描かれた単行本。近未来日本を舞台にしたサイバーパンクSFだ。作者初期の初々しい感性がほとばしりでている。士郎正宗／講談社

●墜落日誌 ①
LOG iN誌連載中"パソコン奮戦まんが"の単行本化第1弾。「パソコンは持っているけど、使いこなしているとはいいがたい」大多数ユーザーのキモチを見事に代弁している。寺島令子／アスキー

●コミック版ウィザードリィ
あのRPGの名作を完全コミック化。魔法の効果の視覚化にも力を入れている。「ウィザードリィ」への愛着がひしひしと感じられる作品なのだ。石垣環／JICC出版

●しあわせのかたち
「ファミコン通信」連載中のコミック。あまりの人気の高さに、今年に入ってついに新装版が登場した。ゲームを素材として、作者独特の感性をちりばめたギャグが炸裂する。桜玉吉／アスキー

# Playing to the Culture Trip

# 第2章 ゲームソフト周辺探索

## 中世・戦国・現代編ゲームソフトの世界観を探る

CURIOUS EYES

# 【ゲームソフト周辺探索】

なぜゲームがおもしろいのか？　そこには何らかの背景（ストーリー）があると直感してしまうからだ。歴史的事実に基づいたものであれば、リアリティという感覚がある。逆に、ゲームを通して歴史の背景を知ることもできる。ゲーム世界全体を見渡すことで、今まで以上のおもしろさにあなたもつき動かされるはずだ。

『スペースインベーダー』の侵略から14年、『スーパーマリオブラザーズ』の大爆発から7年。ＴＶゲームは電子の速度で発展をつづけ、ぼくたちの生活を一変させた。てのひらにすっぽりおさまる小さなロムカセットの中に閉じこめられた無限の世界。世界を所有する夢が、とうとう現実のものになった。

一冊の書物にしろ一本の映画にしろ、ひとつの世界であることにかわりはない。けれど、ＴＶゲームの提供する世界は、ぼくたちがその中を歩き、動かすことができるという一点で、決定的に違っていた。外からながめるだけではなく、この手にふれ、思いのままに操ることのできる自分だけの世界。

そして、ＴＶゲームの世界には無限のバリエーションがある。恐竜の闊歩する先史時代、中世のヨーロッパ、戦国時代の桶狭間、第二次世界大戦中のガダルカナル沖、現代のデトロイト、近未来の東京。あるいは、妖精とドラゴンが戯れる異世界、銀河の中心核、脳内部のナノスペース。そこには、現実世界以上に大きく豊かな可能性が待っている。しかも、探求の旅はまだはじまったばかり…。

コンピュータ本体が箱でしかないのとおなじように、ＴＶゲームもまた、一つの入れ物でしかない。人類そのものとおなじくらい古い「物語」をおさめるための、最新の容器。電子がつくる「夢」の器――ＴＶゲームとは、古い夢を語る新しいメディアの名前にほかならない。人間はこれまで、物語を入れるための器をいくつも発明してきた。伝承、吟遊詩、書物、マンガ、映画、テレビ、そしてコンピュータ。入れ物のカタチはちがっても、そこにおさめられるものが、人間の夢であることはおなじ。

だから当然、ＴＶゲームもそれだけで独立した存在ではありえない。ファミコンのファンタジーＲＰＧ「ドラゴンクエスト」は、小説になりマンガになりアニメになった。映画「スター・ウォーズ」は、小説になりマンガになりゲームになった。小説「ロードス島戦記」は、マンガになりアニメになりゲームになった。メディアの境界を軽々と越えて、物語は増殖していく。メディア・ミックス。人間の夢を語る霊媒たちがまじりあい、ひとつに溶け合う。

そして、テクノロジーの進歩は、かろうじて残ったメディアの壁さえも打ち砕こうとしている。アイマックス、オムニマックス、ムービーライドなどの技術によって映画はかぎりなくゲームに接近し、インタラクティブ・フィクションやインタラクティブ・ムービーは、コンピュータ・ゲームを小説や映画に限りなく近づけていく。それが映画なのかゲームなのかと問うことさえ意味を持たなくなる…そんな時代はすぐそこまで来ている。

メディアの枠を越えて、横へ横へと広がりつづける物語のネットワーク。そ

**小説や映画の楽しさと広がりを持つ、物語のネットワーク〈ゲーム〉。そこには人類の歴史を語る、メッセンジャーとしての役割が。**

して、TVゲームという最新の容器におさまった古い物語は、当然のことながら、そのうしろにも歴史の糸を長く引きずっている。『ドラゴンクエスト』を手にとれば、過去にのびた糸は『ウィザードリィ』や『ウルティマ』につながり、さらにその向こうには『D&D』が、『指輪物語』がある。その糸をなおもたどれば、妖精物語やフォークロア、はるか古代の神話へと行き着く。人類誕生にまでさかのぼる膨大な時間が、ロムカートリッジの中に、CD-ROMの中に、フロッピー・ディスクの中に封じこめられている。

縦糸は人類の歴史の流れ。横糸はメディアの類縁関係。その両者が織りなす複雑なネットワークの最先端できらきら輝く電子の迷宮——TVゲームとは、そのような領域に便宜的に与えられた名称なのだ。

だから、ゲームの世界に遊ぶことに疲れたら、ちょっとカメラを引いてみること。TVゲームだけで視野を埋めつくすのではなく、関係性の網の目の中にあらわれたひとつのパターンとして、すこし離れた場所から見つめなおしてみること。そのとき、いままで気がつかなかった景色が見えてくるかもしれない。

# 中世（ちゅうせい）

遊戯歌劇周辺的探索

consideration around the Middle Ages game softwares

文・平井太郎

城、王様、騎士、ドラゴン、魔女狩り。中世とは一体どんな時代だったのだろう。ファンタジーを裏付ける事実を知り、さらなる興奮が。

**おとぎ話的な中世。こんな時代だからこそ、好奇の目を見開いてゲームの“奥”をのぞいてみよう。**

## 「明るい中世」はどこから来たか？

あなたは「中世」という言葉を聞いて何を連想するだろう？　私は「城、騎士、お姫様、魔術師、ドラゴン」という実に非学問的な解答が頭の中を駆け巡ってしまう。

さて、「エクスカリバー」と「ジャバウォッキー」というふたつの映画がある。

「エクスカリバー」はイギリスのアーサー王伝説を忠実に映画化したもので、アーサー王とギネヴィア姫、そして魔法使いのマーリン、壮麗な鎧で身を固めた円卓の騎士達が魔法使いの軍勢と戦ったりする。石に刺さった聖剣エクスカリバーが平民の子アーサーに引き抜かれるエピソードはご存じだろう（注1）。

一方「ジャバウォッキー」は現実的な尺度の中世イギリスに怪物を出現させ、無名の青年がそれを倒してしまうまでを描いている。これはまったくのジョーク映画で、「中世もの」を作るときの約束をリアリティの名のもとにすべて粉砕している（注2）。

多くの人々がイメージする中世は「アーサー」型の中世だ。実際は圧政と戦争が続き、暗黒時代と言われていた中世だが、その時代の中から虚構性だけを取り出した「明るい中世」それはどこからやってきたのだろうか？

ここでふたつのゲーム大国を見てみよう。

イギリスからの移民で構成されたアメリカは200歳の若い国家である。時の霧の彼方に消えてしまうほどの歴史はないので、神話や伝説の類はない。が、イギリスから持ってきた宗教があるので、宗教的な意識は異常にしっかりしている（なんたって世界有数のキリスト教国家だ）、非現実的なイメージみたいなものを受け入れる土壌

（注1）実際のところはアーサーはウーサー王の息子であり、いつかイギリスを救うだろうと予言したマーリンによって木こりに預けられていた。したがってエクスカリバーは抜けて当然である。かわいそうなのは、それまでの間に剣を抜こうと頑張っていたほかの騎士達である。

（注2）「未来世紀ブラジル」や「バロン」などで、その才能を世界に轟かすテリー・ギリアムだが、彼の物語世界の組み立て方と美術的、文化的な歴史考証は完璧。とくに、巨大だが人口密度が高く、老朽化しているが維持が全然追いついていない城などの描写はすごいものがある。前述の「エクスカリバー」と併せて見て欲しい。

■指輪物語
イギリスよりも、アメリカで一大ムーブメントを起こしたファンタジー小説の草分け。作者のトールキンは独自の言語大系や、神話大系などを作り上げたうえで物語の執筆にかかっており、それが産み出すリアリティ、そしてストーリーや登場人物の魅力が、この小説をただのファンタジーに終わらせていない。ビデオ：ビクター音産

■キング・オブ・デストロイヤー　コナン PART2
日本人が一昔前まで抱いていたファンタジーのイメージそのものの映画。アーノルド・シュワルツェネッガー主演。この作品はRPGの影響を受けた作りになっており、パーティーがさらわれた姫を怪物から助け出すという筋書きになっている。ビデオ：ソニー・ピクチャーズ・エンターテインメント

はある。例えば吸血鬼とかゾンビ（注3）などである。

そして日本。歴史は長いのだが、「唯物教」とでも言うべき宗教観を持ち、人間を神にするという行動を黎明から行った結果、文化や宗教に関して非常に特異な変化を遂げた（注4）。そのかわり他国の文化を取り入れるスピードが早く、常にそういったものを改良し続けている。宗教がない代わりに物を記号的に捉えるのも得意なお国柄だ。

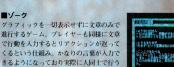
イギリス（この国にも神話大系はない）生まれのファンタジー小説でJ・R・R・トールキンの「指輪物語（以下、指輪）」というのがある。そして、一方でロバート・E・ハワードの「コナン」シリーズ（注5）に代表されるヒロイックファンタジーという「異世界でヒーローが剣を片手に」タイプの娯楽小説がある。このふたつが神話を持たないアメリカで融合し、現在の「明るい中世」型RPGの源流となったのだ。ヨーロッパから抽出した「指輪」の緻密な世界作り（注6）。そして「コナン」が持つヒロイックなエンターテインメント性を合わせた世界。これが完成したのは70年代に入ってからである。

## RPGの誕生 テーブルから電脳へ

TSR社から発売された「ダンジョンズ&ドラゴンズ（以下D&D）」というボードゲームは、この「明るい中世」の中でプレイヤーがどんな行動でもとれるというシステムを作り出した（注7）。例えばプレイヤーは王から命令を受けている最中に突然切りかかって王になることも可能だ。この自由度の高さから「D&D」はアメリカで社会現象（注8）になるほどヒットし、こういったテーブルトークRPG（注9）がいくつも発売された（注10）。この時点でアメリカ人にとっての神話・伝承「明るい中世」は商品としての価値を持ち、広く市民権を得るに至った。

しかし、このRPGはマスターと呼ばれる人間に異常に負担のかかるゲームなので、トランプやモノポリーのように準備なしで始めることができない。何とか手軽にプレイできないかという考えでコンピュータへの移植が考えられた。

■D&D
ルールが整理された「ファンタジー英雄ごっこ」。はじめはルールブックのみだったが、ブームが起こり、プレイヤー達のレベルに合わせて追加ルールブックが何セットも出されている。続編として「アドバンスドD&D」がある。こちらは始めから細かい設定の3つの世界を作り上げ、そこでの冒険が楽しめるようになっている。TSR

■ゾーク
グラフィックを一切表示せずに文章のみで進行するゲーム。プレイヤーも同様に文章で行動を入力するとリアクションが返ってくるという仕組み。かなりの言葉が入力できるようになっており実際に人同士で行うRPGに近い。最近になって、完成度の高い日本語版が発売された。発売中／7800円（PC-9801）／システムソフト

■ローグ
記号のみで構成された地下迷宮の中を探検する。やるたびに迷宮の形やアイテムの効能が変わるので、何度でも遊べる。レベルアップもあり、自分が行ってない部屋は見えない。モンスターもスライムはちゃんと分裂したり、ビームを打つモンスターがいたりと現在のゲームと較べてもなんの遜色もない作りである。絶版／アスキー

■イース（シリーズ）
日本のアクションRPGの中でも、特に人気の高いシリーズ。ゲームのシステムは「ローグ」となんら変わらないが、重厚なストーリー、グラフィック、サウンドなど、ハードのパワーを見せつけるかのように強化されている。バランスがいいゲームなので、誰でも楽しめる。まさに現在の日本のRPGだ。日本ファルコム

（注3）ハイチ島に伝わるブードゥー教の動きだす死体「ゾンビ」は、アメリカ映画の中でも余りにも有名。アメリカ人の根底に流れる観念はキリスト教の教えなので、「死体への侮辱」などの反宗教的行為を悪魔のイメージに転化しやすい。「不実」への怒りの強さも同様。スティーブン・キングなどのホラー小説がもてはやされる理由もこらへんにある。

（注4）すべてのものに神が宿り、神よりも巫女や宮司を敬う。欧米などでは神は天より見守り続けているものという考えになるが、日本では古代の段階で神が身近になり過ぎたといえる。結果として神への畏敬は薄れ、信仰よりも儀式が残ったのだ。仏教でさえも輸入した宗教だと考えれば、今の国民性もわかる。

（注5）キンメリア人のコナンは魔法と恐怖に支配されている世界に血と力と鉄の勝利をもたらす。この求道的で力づくな行動も、伝説や神話を求めるアメリカ人のベクトルなのかもしれない。

（注6）そもそもイギリスに現代の神話を作り上げようとした作品なので、まず世界を設定し、文化、言語、民族を作り上げた。そこに神と伝説を加え、登場人物達に冒険を開始させたのだから、周到なものである。現在我々がファンタジー独自のものと思っている多くの要素がこの作品から来ている。

（注7）「D&D」のプレイの仕方は以下の通り。まずマスターと呼ばれる人間を決める。彼はルールブックにのっとって「シナリオ」を作る（売っているシナリオもある）。シナリオにはマスター以外のプレイヤーが何を目的に行動するかの指針と物語、舞台の地図、そしてプレイヤー以外のキャラクターが書かれる。マスター以外のプレイヤーはキャラクターを作る。プレイを開始したらマスターがプレイヤーに情報を伝える（周りの雰囲気や人間の反応）。プレイヤーはその情報を元にキャラクターとして何をするかをマスターに伝える（どんなことでも可）。マスターはルールに従い、サイコロを振り、その行動の結果がどうなったかをプレイヤーに伝える（無茶をすれば報いがくる）。プレイヤーはそれを元に…というのがゲームの流れ。基本的に使うのはルールブック、紙、鉛筆、そしてサイコロだけ。

（注8）「D&D」はキャラクターを育てる経験値というものがある。これは米軍が採用している、こなした任務ごとに得点が入り（難易度の高い任務は得点が高い）、得点が一定のレベルになると昇格するという仕組みに材を得ているといわれているが、キャラクターを長い間育てているうちに自分とキャラクターを同一視し始め、行方不明になってしまう人がでるなどのショッキングな事件が何件も起きた。「D&D」は州によっては子供にプレイさせるのを法律で禁止している。

（注9）プレイヤー達がテーブルを囲んでプレイするところからこう呼ばれるが、もともとRPGといえばこういうゲームのことなのだ。

（注10）「中世もの」に限らず、カーバトルもの、巨大ロボットもの、SF、近未来戦争、ベトナム戦争、怪奇、コメディなど、それこそ思いつくかぎりのRPGが発売されている。しかし中世物の数はやはり多い。傑作なのは結局「指輪物語」のRPGが発売されていることだ。本末転倒とはこのことである。

# 中世

*consideration around the Middle Ages gam softwares*

魔物を倒し、一国を築く。はたまた絶世の美女を助け出すのか。一度はなってみたい、ヒーロー願望を実現させるRPGモノに高い人気。

## テキストと記号だけのRPG
## 『ゾーク』と『ローグ』

70年代から80年代にかけてコンピュータRPGの大きな流れがアメリカで発生した。

ひとつは『ゾーク』というテキスト（文章のみの意）アドベンチャーゲーム。プレイヤーの行動の自由度を追及した作品である。その世界に登場するものは怪物、魔術師からロボットとバラエティに富んでいる。しかし、このタイプのRPGは、当時の技術では製作が難しく、多くは表舞台に登場しなかった。

もうひとつは『ローグ』。75年にカリフォルニア大学の大型コンピュータ用に作られたアクションRPG（現在『ドラゴンクエスト』『イース』などといったゲームは全てこの流れを汲んでいる）。作られたのがグラフィックのないコンピュータなので、全ての登場物が@（プレイヤー）、K（とあるモンスター）といった記号で表されている結構大胆なゲームだ。ここでアメリカ人は『明るい中世』世界を完全に記号化してしまった。そして、持ち前の想像力で抽象化したキャラクターを受け入れ、『ウィザードリィ』『ウルティマ』（注11）と言ったコンピュータRPG文化を生んでいく。

## 中世の世界に大きな影響を与えた
## 日本への輸入とフィードバック

日本でもパソコンブームの兆しが見え、輸入ものRPGがもてはやされ始めた頃。国内でも外国のRPGを模倣する形でパソコンゲームがいくつも作られた。奇妙なことにテーブルトークのRPGよりもコンピュータRPGの方が先にポピュラーになった。

日本では宗教的な概念が欠如しているせいか、背景的なものは意識せず（注12）、ゲームとしてのテイストだけが引き継がれていた。そこで『ドラゴンクエスト』の登場となる。作者である堀井雄二氏は非常に巧みにアメリカのRPGから「明るい中世」のストーリー的なエッセンスだけを汲み出し、余分な贅肉を捨て、鳥山明というオブラートで包み子供達に差しだした。ファミコンが登場するまでこういった世界観はコンピュータ・ホビイストだけのものだったので、子供達に強烈な印象を与えることに成功した。ここに存在する世界はまさに完成した『明るい中世』。アメリカ人がヨーロッパから取り出した新しい文化は、ここ極東の国で結実したのだ。

そして今、面白い現象が起こっている。日本のゲーム感覚がアメリカにフィードバックしはじめているのだ。アメリカ人の開発した「リアルに行動できるかわりにグラフィックを単純化したソフト」に、日本人は想像力のなさと、付加価値を求める民族性（注13）から緻密なグラフィックやサウンドなどの部分を加えていった。そのハイブリッドソフトたちはアメリカへ戻り、アメリカで『ダンジョンマスター』『ウルティマ・アンダーワールド』（注14）のように、より現実の行動に近いシステムに緻密なグラフィックを搭載したゲームが主流になり始めている。そんな中で興味深いのは『ゾーク』の流れを汲む『クォ

（注11）日本にも熱狂的なファンを持つ「ウィザードリィ」（洞窟の中を探検するだけのシンプルなRPGだが、ゲームデザインには定評がある）はもともと「D&D」のマスターをコンピュータに代行させられないかという目的があった。マニュアルを読むと6人で遊べると書いてあり、これはプレイヤーがキャラクターを一人ずつ管理して協力しながら冒険を続けていくというスタイルだったことを示している。片や「ドラゴンクエスト」タイプのゲームの元祖である「ウルティマ」は、作者であるロード・ブリティッシュ（リチャード・ギャリオット）が高校生時代に創造したゲームである。ゲームの舞台となるブリタニアや登場人物達は、すべて彼がテーブルトークRPGをやるときに作られたものだ。

（注12）例えばホビット、エルフ、ハーフエルフ、ドワーフ、ノーム、そして人間というのがアメリカのRPGに登場する人間型の種族で、それぞれ外見的特徴や長所を持っている（人間はバランスが取れているところが長所）。これは「指輪」発祥のヨーロッパにおける多民族性に根ざしているが、日本のゲームだと、こういった種族や民族というものが（特にプレイヤーキャラとして）出てこないことが多い。

（注13）日本には言葉で想像するよりも具体的に絵や音を出すことを異常に好む民族性がある。例としてはテキストタイプのアドベンチャーゲームは排除されてしまった。これは日本語がこういうゲーム形態に適していないということも一因だが、とにかく虚飾主義というかビジュアルとストーリーを求める傾向が強い。

（注14）『ダンジョンマスター』の提唱した、マウスを使ってプレイヤーが主観的に自由に行動や戦闘ができるシステム。記号化というものがかなり排除され始めている。これはコンピュータ自体の性能が上がって、こういうプログラムも可能になったことによる。奇しくもアメリカRPG界を二分していた『ウィザードリィ』シリーズと『ウルティマ』シリーズが同じシステムを同時に採用した。

（注15）『ドラゴンクエスト』が、今までのアメリカのゲームと大きく違っていたところはエンディング部分の映画並の演出だった。ここが日本人に一番強く受け入れられたのだろう。こういう傾向は強く発展し、『ファイナルファンタジーⅣ』ではプレイヤーが何もしなくてもストーリーが進む部分が数多い。それだけドラマ性を重視しているという証拠であろう。

■ダンジョンマスター
リアルタイムでゲームが進行し、襲いかかる怪物を素早い判断で切り抜け、ダンジョンの中を探索する「究極」のRPG。テーブルトークRPGの要素をフォローしたゲームである。『ウィザードリィ』『ウルティマ』もこのシステムに切り替わりつつある。発売中／9800円（スーパーファミコン）／ビクター音産

■クォータースタッフ
テーブルトーク「D&D」の自由度に一歩でも近づくため、ひとつの空間というものを完全にシミュレーションしたアメリカのRPG。グラフィックは簡素だが、想像力を利用したバーチャル・リアリティだと言える。これを楽しめるアメリカ人の姿勢は見事。発売中／9800円（PC-9801）／スタークラフト

■ファイナルファンタジーⅣ
スクウェアが積み重ねてきた『F・F』シリーズの集大成ともいうべき作品。誰でも楽しめる簡単なゲームシステムに、豊富でドラマ性の高いイベント、重厚なBGM、飛空挺やホバークラフトなど、様々な乗り物や物語の見せ場が多く、スーパーファミコンの機能をフルに生かした作りになっている。発売中／8800円／スクウェア

■ウィロー／ジャバウォッキー
「ウィロー」はヒロイックファンタジー映画のひとつの理想型だろう。世界を魔法使いから救うことができる光の子を拾った小人（ホビットだろうか？）ウィローが人間の戦士と一緒に悪と対決するまでを描くアドベンチャームービーである。アメリカ人が知る様々なファンタジー要素（魔法、怪物、異種族）がごっちゃになっており、無理なく融合している。一方でテリー・ギリアムが発表した「ジャバウォッキー」は「アーサー王伝説」をはじめとするヒロイックファンタジーへの強烈なアイロニーで満ちている。例えば、美的感覚の基準が現代と違うので、主人公が惚れるのはすごいデブの娘（そのほうが子供を多く産める）。城の中は明かりがロウソクしかないので昼なお暗い。騎士は鎧が重くて馬から落ちると動けないし、視界が異常に狭くて動きが鈍い。と「明るくない中世」の中でヒロイックファンタジーをやったらどうなるかというテリー・ギリアム一流の冗談映画に仕上がっている。ただし、最後にはジャバウォッキー（ルイス・キャロルの詩に登場する怪物）がちゃんと登場するのだからたまらない。普通のＲＰＧに疲れた人が見ると大笑いは確実である。ビデオ：「ジャバウォッキー」キングレコード／「ウィロー」ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント

## さらに深く
## 中世を体験する
## ビデオ＆ブック

「明るい中世」のゲームを除いた流れをここで補足してみよう。

こちらも同様にイギリス→アメリカ→日本という流れで完成するようになっている。

ヒロイックな部分にスポットを当てて考えた場合頭に浮かぶのは「アーサー王伝説」である。これでさえ西暦７００年代の話なのだから、神話というには若い話である。しかし、「アーサー王」のイメージ（伝説の剣を抜き、平民がいきなり王になり、魔法使いに助けられ、強い仲間が集まるが最後に悲劇が……）は、今もヒロイックファンタジーの世界に色濃く影響を残しているのはまちがいない。

そして指輪やコナンを経て、アメリカのファンタジー観はコミックスや映画を利用して日本に流れ込み始めた。結果としてドラクエを経て、日本で誕生したのは超能力と見分けがつかない魔法と、ＳＦのような無国籍、無文化の新しいファンタジー世界である。

●アーサー王伝説
イギリスの神話ともいえる「アーサー王伝説」の考察。民話のようにパターンがいくつもある。アーサー王のことを一気に調べられるので面白い。リチャード・キャベンディッシュ/晶文社

●ハロルド・シェイ
全4作。ある実験の結果、様々な神話世界で、フェンシングの達人ハロルド・シェイが活躍。ハイブリッドファンタジーの草分けといえる。ディ・キャンプ＆プラット/ハヤカワ文庫

●バスタード!!
邪悪な魔法使いダーク・シュナイダーが女の子のために、蘇った破壊神と戦うという人気コミック。剣と魔法の世界だが、実は超未来の地球という設定。破壊のダイナミズムがすごい。荻原一至／集英社

●ドラゴンクエスト・ダイの冒険
おなじみの「ドラクエ」世界を漫画にアレンジした人気コミックである。ゲームの雰囲気を生かしながら、かなりしっかりした世界作りが行われている。三条陸/稲田浩司/集英社

●ＲＰＧ幻想事典
雑誌「BEEP」に連載されていたものをまとめた単行本。世界の神話、怪物、武器などを紹介しつつＲＰＧや、その世界がどういうものなのかをわかりやすく解説している。
早川　浩/ソフトバンク

●神話・伝承事典
神話や伝承に登場するエピソードがどういう意味合いだったかを謎解き風に解説している。神話のことよりも、そのバックボーンを理解するのに最適な一冊だ。バーバラ・ウォーカー/大修館書店

ータースタッフ』だろう。グラフィックも表示されるが文章による入力というスタイルを採っているＲＰＧである。舞台はそんなに巨大ではない洞窟と限定されている代わりに、洞窟の中で現実にできる行動はプレイヤーが全てとることができるようになっている。このゲームは「Ｄ＆Ｄ」をコンピュータでというアメリカ人の夢のひとつの完成体といえるだろう。

一方日本はＲＰＧのストーリーだけを取り出しつづけ、『ファイナルファンタジーⅣ』（注15）のような物語性優先のシステムを構築している。さらに再び日米のゲーム文化が交錯したときに、一体どんな「中世」が我々の前に現われるだろうか？

さて、あなたにとって中世とはどんなイメージだろうか。宗教裁判、魔女狩り、黒死病？　願わくば白馬の騎士のイメージを忘れずに次の『中世』を楽しみに待とうではないか。

■エクスカリバー
アーサー王伝説を忠実に映画化した作品。それだけでは単純な話になってしまうはずだが、この映画のスタッフは鎧や剣のデザイン、各キャラクターの個性、リアリティある魔法使いなど、世界観の構築を慎重に行っている。音楽にワーグナーの「神々の黄昏」を使うあたりもニクい演出だ。
ビデオ：ワーナー・ブラザース

■ドラゴンスレイヤー
ウォルト・ディズニープロダクションが製作したヒロイックファンタジー。「Ｄ＆Ｄ」の影響らしいものがかなり見て取れる。しかし、それを見事なテクニックで料理しており、特にドラゴンの動きやデザイン、行動といった部分では右に出る映画は今のところ無い。誰でも抵抗無く見れるヒロイックファンタジーの秀作である。絶版

■ファイヤー・アンド・アイス
邪悪な魔法使いによって火の神が封じこまれ、氷に閉ざされてしまった世界を救う勇者の戦いを描く。フランク・フラゼッタなどに代表されるファンタジーアートをどこまでアニメで表現できるか挑戦した作品。結果は大成功で、ヒロイックファンタジーというのがぴったりのアニメ映画となった。日本では劇場未公開。ビデオ未発売

# ぴあの本 歩きこなし徹底ガイド。マップ・セレクション

見やすい・使いやすい・東京マップ。あのテこのテで楽しもう。

私のポケットには、街がある。

## [ぴあmap1992] ■首都圏版

●東京圏131エリア カルチャーカタログ ●定価1,200円(税込み)

好評発売中

**■見やすい！東京圏131エリアの詳細カルチャーマップ**
新宿、渋谷、銀座から私鉄沿線の街、ベイエリアにあるアミューズメント・スポットの場所が一目瞭然。

**■もう迷わない！首都圏主要ターミナル50駅のトラフィックマップ**
駅構内図、乗換えアドバイス、始発・終電情報など。

**■眠らない！新宿・六本木、深夜オープンのショップマップ**

**■新登場！都心のオアシス、43公園散策マップ**

※関西版(定価 1,100円)・中部版(定価 1,200円)も同時発売。

**ぴあmap文庫1992**
Culture Map of Tokyo Area
定価 800円(税込み)
東京圏主要47エリアや駅、専門店街、駐車場など、街を網羅したポケットマップ。

**ぴあmapグルメ文庫1992**
東京レストランガイド
定価 800円(税込み)
懐石からバーまで、東京圏のおいしい店5000軒を紹介。提携版のグルメマップ。

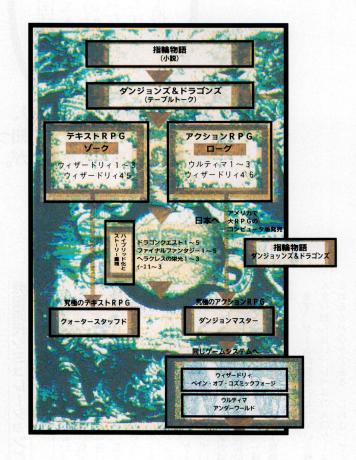
# 中世

*consideration around the Middle Ages gam softwares*

■ウィザードリィ／ウルティマ
共に５本以上リリースしている超人気シリーズ。昔からアメリカＲＰＧ界の二大巨頭であり、10年以上の歴史を持っているタイトルなのだ。現在日本で見ることのできるゲームは何らかの形でこの二つの作品の流れを汲んでいるといえるだろう。『ウィザードリィ』（右）はオリジナルのアップル版（一番始めに作られた）の写真。一方『ウルティマ』（左）は誕生10周年を記念して発売された、１作目から３作目までを一本にした『ウルティマトリロジー』の写真。操作方法に変化のなかった『ウィザードリィ』に比べ、毎回システムを改良し続けた『ウルティマ』だけあって、さすがに一本目は激しいゲームシステムになっている。『ウィザードリィ』はシナリオを改良し続け、結局『ダンジョンマスター』スタイルの『ペイン・オブ・コズミックフォージ』に進化していく。一方で『ウルティマ』もこのスタイルでできることをやりつくし、『アンダーワールド』では『ダンジョンマスター』スタイルにいきついてしまった。サーテック／富士通

## 独特の「娯楽」を生みだした、中世世界とRPGの発展史

「明るい中世」タイプのゲームの歴史はそのままＲＰＧの歴史である。『ローグ』と『ゾーク』から、現在国内で発売になっているゲームまでの流れを具体的に説明しよう。

ＲＰＧは大きく分けて『ウィザードリィ』型の3Dゲーム（自分のキャラが見えないのが特徴で、のめり込みやすいが、ストーリーを表現しにくい）、『ウルティマ』型（『ドラゴンクエスト』などと同様のスタイル。のめり込みにくく、ストーリー表現はしやすい）、『ダンジョンマスター』型（画面は『ウィザードリィ』のようだがアクションゲームとあまり変わらない）の３種類に分類されるだろう。結局これらは『ローグ』と『ゾーク』の子供達ということになるのだが、様々なアイデアとコンピュータの性能の向上で複雑に変化してしまっている。『ゾーク』のようなテキスト主体のゲームは一般にアドベンチャーゲームというジャンルに入ってしまうが、ここでは敢えてＲＰＧとしている。

■指輪物語
『指輪物語』のパソコンＲＰＧ。冒険というよりも小説を体験するような感覚が得られる。豊富なビジュアルとシナリオは日本のＲＰＧのフィードバックから生まれた感じだが、アメリカならではの演出は見事。これからもこういったハイブリッドなソフトは増えていくことだろう。発売中／12800円（PC-9801）／スタークラフト

■アドバンスド・ダンジョンズ＆ドラゴンズ（プール・オブ・レイディアンス）
『ＡＤ＆Ｄ』の世界はドラゴンと人間が共存する世界など三つの惑星が舞台になっている。コンピュータ版はこの設定を充分生かし、アクションゲームやスタンダードなＲＰＧに無理なく移植。国内でも様々なコンピュータに移植されている。発売中／9800円（ファミコン）/ポニーキャニオン

■ヘラクレスの栄光３
日本が作り出す不思議な設定の代表的ＲＰＧともいうべき『ヘラクレスの栄光３』は、ギリシア神話にヒントを得たゲーム。こういうゲームは日本人でなければ作れないかもしれない。家庭用ゲーム機の環境は、どこまでハイブリッドな作品を作ることができるだろうか。4月下旬発売予定/8800円（スーパーファミコン）/データイースト

# 戦国（せんごく）

文・長沢孝夫 *consideration around the age of civil wars game softwares*

弱肉強食の戦国時代、スリリングでエキサイティング。この時代そのものがゲームなのだ。「歴史」を超えた仕組みとしての知識を得たい。

**歴代の武将になり代わり、その時代を征服する。歴史的背景を知っていれば、時代の空気あふれる感動が。**

## 戦国時代シミュレーションとプレイヤーレベル

日本の歴史の中でも戦国時代というのは、ゲームの舞台として非常に魅力的だ。それは戦国時代が現代人に近い価値観を持った人間が参加する、数多くの物語を持った時代だからである。

歴史上の事件をテーマにしたゲームをプレイするというのは他のゲームをプレイするのとは根本的に違う。ゲームの背景になっている歴史を知っているレベルによって、味わえる感覚が違うのである。そのレベルは大雑把にいって、「あんまり知らない」、「一通り知っている」、「マニア」の3つのレベルに分類できる。さて、この3種類の人間ではどのように感覚が違うのだろうか。

まず、ゲームの背景となっている歴史をほとんど知らないでプレイする「あんまり知らない」レベルの人のケース。この場合、最大の難関はゲームが続けられるかどうかである。これは、ゲームをする人の好奇心とゲームの難しさの勝負になる。特にパソコンゲームに多い、玄人好みの異常に細かい設定ができるもの等の場合は、半端な好奇心では途中で投げ出してしまう可能性が高い。このレベルの人には、家庭用ゲーム機のゲームの方が無難。

なんとかプレイを始めると、名前を知らない国や武将が次から次へと登場してくる（近頃のゲームは超大容量なので1200人の武将が登場するソフトなんかがある）。最近の戦国シミュレーションでは、どこの国の大名からでも始められるのが普通なので、まず沢山の大名の中から、自分の大名を選ばなくて

■天下布武（メガCD版）
メガCDの大容量を生かした超ビッグゲーム。武将データ1200人というのも凄いが、なんといってもオープニングデモが圧巻。一瞬、大河ドラマが始まったのかと思うほどのビデオ画面で、戦国の武将が山野を駆け抜けるさまが映しだされる。各シナリオの冒頭に流れる時代背景もナレーション付き。発売中／7800円／ゲームアーツ

はならない。

で、とりあえず何とか知っている武将を選ぶのであるが、大抵の場合、選ばれるのは織田信長である（注1）。さて、信長は今川義元に攻め込まれる運命を背負っているのだが、歴史に詳しくないプレイヤーはそんなことは知らずにいる。ある日、急に東から大軍が押し寄せてくるのをみて、突然のピンチに慌てふためいてしまう。それでも、なんとか今川義元を桶狭間の戦いで討ち取らなければならない。

　ここで運命の分岐点が待ち受けている。「そうか、これが桶狭間か」という感動を覚えると、歴史関係に俄然興味をもった人物として「一通り知っている」コースへの道を約束される。一方「やった、倒した。」という感想のひとは、まだまだこのレベルに留まることになるのである。

　次は「一通り知ってる」レベルのケース。この場合、ゲームをする人は、有利な大名を選ぶための知識を持っている。そこで、色々な選択肢が考えられるが先程「あんまり知らない」レベルで敵として登場した今川義元あたりを選ぶのではないだろうか。

　今川義元は、「海道一の弓取り」（注2）といわれたほど軍事に長け、血筋も現将軍家（注3）なき後は将軍にと言われたほどで天下人に一番近い位置にいる。信長に倒されなければ天下を取ったのではないかといわれている。それでは実験をしてみようではないか、というような挑戦をするのがこのレベルの特徴である。

　ゲームが教育的効果を持つとすれば、その効果が最も高いのはおそらくこの「一通り知っている」レベルの人達に対してであろう。島津が勢力を拡大し始めると島津鉄砲隊の活躍かと思ったり、伊達家の躍進が始まると遂に正宗の登場かと眺めて、改めて納得する。ついでに並行して小説を読んだり（注4）、ビデオを見たり（注5）すると気分的にも盛り上がり戦略的なヒントにもなるうえに歴史により親しみを増すこと請け合いである。こうなると正に「マルチ

**■スーパー信長の野望―武将風雲録**
光栄の看板タイトルであり、戦国シミュレーションの代名詞といえるほど絶大な人気を誇るシリーズ最新作。今回は兵力、軍資金など戦闘的な能力の他に、茶会、文化レベルといったものが取り入れられている。文化的側面から戦国大名を見つめ直すというのも面白い。発売中／11800円（スーパーファミコン）／光栄

（注1）戦国の武将の中でも特に有名なのは、織田信長、豊臣秀吉、徳川家康、武田信玄、上杉謙信の5人。しかし、豊臣秀吉と徳川家康は戦国時代初期の段階では他の大名の部下なのでゲームに登場してこない。残るのは3人だが、今年はＮＨＫの大河ドラマも信長であること、そして光栄の有名な戦国シミュレーションのタイトルが「信長の野望」ということから信長を選ぶ人が多いのでは、という読みである。

（注2）織田信長に桶狭間で破れるまで、今川義元は名将との評判が高かった。信長に破れたのは休息中に陣の側面を突かれたためといわれているが、詳細は不明である。ただ、今川軍3万、織田軍5千の戦力差は、軍事的な才能の優劣で対処できるものではない。なにか偶発的な事件があったのではないかと推測される。尚、この次に「海道一の弓取り」と呼ばれるようになるのは徳川家康である。

（注3）足利家のこと。当時の将軍は、第15代将軍足利義昭であった。織田信長がこの将軍を奉じて京に上ったことは有名である。

（注4）徳川家康（山岡荘八、講談社ー山岡荘八歴史文庫）、関ケ原（司馬遼太郎、新潮文庫）、秀吉の戦略（小学館ライブラリー19）、戦国人名辞典（新人物往来社）等々、戦国に関する小説、文献の類は数えきれないほどに出版されている。

（注5）戦国物の映画というのもまた、観る人間の歴史の知識によって面白さの違うものである。ビデオとゲームどちらを先にすればよいかというのは迷うところ。戦国シミュレーションをプレイするのに味を添えてくれるのが「乱」。ゲームをする前に観ておくと、自分の配下に親族がいるとき、その扱いに妙に力が入ったりして盛り上がれる。逆に戦国ゲームをした後で観ると盛り上がるのが「天と地と」。この映画の合戦シーンをゲームでの陣形に関する知識等を詰め込んでから見直してみよう。合戦シーンの凄さが倍増されること請け合いである。

**■乱**
一代で身を起こした戦国の武将が3人の息子達に家督を継がせた結果起こる謀反劇。戦国大名の親兄弟に対する複雑な思いが伝わってくる傑作。登場するのは全て実在の武将から材を得た架空の人物たちだ。3人の息子達に「三本の矢の教え」をさとすことから、毛利家ではないかと思われる。ビデオ発売中／ポニーキャニオン

**■天と地と**
上杉謙信と武田信玄の戦いを描いた映画。この映画のコピー「赤と黒のエクスタシー」の通り、整然と陣形を張った上杉軍と武田軍が、まるで集団円舞を舞うがごとく戦を繰り広げる様子は圧倒的な迫力。歩兵隊の長い槍でのぶつかり合い、馬での切り結び等もうまく映像化され、気持ち良いの一言に尽きる。ビデオ発売中／バンダイ

# 戦国

*consideration around the age of civil wars game software*

桶狭間の戦いには織田信長、今川義元の運命がかかっていた。歴史のおもしろさは事実を暗記することではなく、ドラマ性を探ることだ。

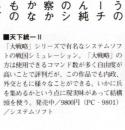
メディア的な教育環境」（注6）といえるのではないか。

気になるのは、小説、映画、ゲームなど基本的にエンターテインメントとして作られたものでは片寄った情報にならないかということだ。しかし、そんなことはやはり後で自分で調べればよいことである。（注7）現在の教科書問題を見るかぎりでは、「文部省検定済み」なんてマークの入ったソフトの登場は、想像しただけで気分が悪くなる。

最後に「マニア」レベルについて。この人達は大抵、強烈に好き嫌いがあって、ゲームをするにあたっては当然、自分の好きなキャラクターを使用する。

従って、どんな大名を選ぶのか見当がつかない。ただ、言えるのはプレイするときにゲームのコマンドに対する文句がやたらに多いということである。このレベルの人は妙に細かいことを知っているので、ゲームで、その行動が取れないとブツブツ文句を言う。他の大名の動きについてもこの時期に攻め込んでくるのは早過ぎるんじゃないかとか、この城はあっさり落ちたはずだとかチェックが厳しい。この手の人はメーカーに苦情の手紙を送ったりするので良く言えばチェック機構的な役割を果たしているともとれる。パソコンのゲームには、この人達を満足させるソフトがあるようである。（注8）

## 戦国シミュレーションは教育的効果を持つのか？

「一通り知ってる」レベルのところでも触れたが、戦国シミュレーションは、教育効果を持つと言ってよいのだろうか。シミュレーションというのは、ある環境を再現してさまざまな可能性について実験する場である。しかし場があるだけでは実験は始まらない。実験を始めるには、まず、物語が必要になる。歴史の物語から「もし」が生まれ、それをシミュレーションで確認する。つまり歴史シミュレーションの教育への導入というのは、歴史に対する科学的なアプローチの導入ということである。もちろん純粋に科学的な観点からみれば、このシミュレーション自体、歴史的な考察から作り上げた怪しげなものでしかない。つまり、学問的には得られるものが少ない。しかし、教育の方法としてはどうだろうか。科学的なアプローチは理路整然としていて心理的に受け入れやすいので、その効果は期待できるはずだ。

学校にマルチメディア（注9）が導入されはじめると「歴史シミュレーションによる関ケ原の合戦への科学的アプローチ」なんていう授業が出現するかもしれない。

（注6）ここでの「マルチメディア的な教育環境」とは、文献資料のみを用いた教育から離れて、ビデオ等の映像、音声をも利用して、より実体験に近い形で理解を深めることのできる環境をいう。

（注7）事実関係の確認作業には注4で挙げた「戦国人名事典」等の資料集的なものが便利である。

（注8）例えば天下統一IIなどが挙げられる。

（注9）将来、学校にはアップル社の提示している「ナレッジ・ナビゲーションシステム」のようなマルチメディア環境が導入され、小学生が授業の発表にコンピュータシミュレーションを取り入れたりする時代に突入するものと考えられる。そのときに歴史シミュレーションというものを扱うようになると、歴史の授業というものはかなりアクティブなものへと様変わりするのではないだろうか。

■天下統一II
「大戦略」シリーズで有名なシステムソフトの戦国シミュレーション。「大戦略」の方は使用できるコマンド数が多く自由度が高いことで評判だが、この作品でも内政、外交ともに様々なことができる。いかに兵を集めるかという点に現実味があって結構頭を使う。発売中／9800円（PC - 9801）／システムソフト

**■GE - TEN**
織田信長の人生を体験するゲーム。因果律を考えたシステムを導入している。これにより、歴史から外れた行動を取っても徐々に正しい歴史の流れに引き戻されてしまう。プレイヤーはこの力と折り合いをつけながらゲームを進めていく。運命の無情さを感じさせるゲーム。発売中／12800円（PC - 9801）／ホクショー

## 戦国シミュレーションはどこへ行く

最近の戦国シミュレーションゲームは部下との関係や他の大名との交渉に重点を置いたものが多い。しかしこの手のゲームが増えたのはごく最近のことである。

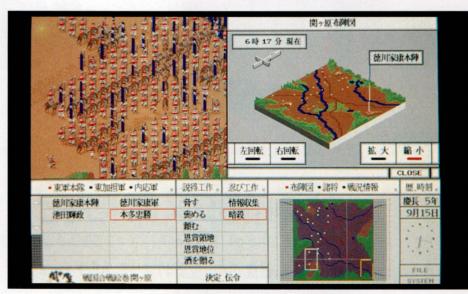
戦国シミュレーションというのは、PC-8001用の『川中島』（注10）がその走りだったと思う。その頃のゲームは容量の都合で（注11）局地的な戦闘を扱ったものが多く、変わった駒を使った将棋のようなものであった。

変化は『信長の野望』（注12）で始まった。このゲームでは治水灌漑、金山を探す等の国政に関するコマンドに重点を置いた結果、従来の戦闘のみに走ったゲームとは一線を画す奥行きを持つものとなり、１つの波を起こした。この時期にディスクが普及したことも見逃せない。使える容量が増えたことで、この路線のゲームはよりリアルに進化した。CDが普及し始めている現在、「さらにリアルな戦国時代を表現する」第二の波が来る可能性がある。これからの方向としては、大部分のゲームでまだリアルとはいえない戦闘シーンを『関ケ原』のようにする、『斬Ⅱ』のように複雑な人間関係を扱っていき更に進化する、『GE-TEN』や『太閤立志伝』のような追体験型のゲームにビデオ画像を追加する等の展開が期待できる。

（注10）光栄のゲーム。シミュレーションゲームに色が付いているのが珍しいというくらいに古い時代のもの。

（注11）当時の記録媒体はディスクではなくオーディオテープを使っていた。読み込み時間があまり長いとロードに時間がかかり、データの信頼性が低下するため使える容量はかなり少なかった。ちなみに少し大きなプログラムの場合、読み込むために20分位かけなければならなかった。

（注12）光栄の戦国シミュレーションゲーム。

**■伊忍道**
信長に滅ぼされた忍者の一族、その生き残りである主人公が打倒信長を目指して全国を旅する。破天荒なストーリーでありながら背景世界の重厚さを失っていないという不思議なバランスが魅力のＲＰＧ。戦国時代というのはシミュレーション以外のゲームの舞台としても面白い。発売中／9800円（PC - 9801）／光栄

**■関ケ原**
『AⅢ』、『アトラス』で有名なアートディンクの作品。全体の構成は二部に分かれ、一部で各大名に関ケ原への参集を要請、二部で関ケ原本戦となる。各軍はリアルに動く兵隊の集まりで表現され、陣形の変更、移動等の動きを一所懸命に実行している姿がわかる。発売中／12800円（PC - 9801）／アートディンク

**■斬Ⅱスピリッツ**
普通に大名としてプレイする他に、大名の配下の武将として活躍することもできる。配下の武将は常に主人の器をチェックし、謀反を起こす、誠心誠意務める、出奔する等の行動を選択して勢力を伸ばしていく。戦国時代の主従関係を上と下から見ることのできるソフト。５月15日発売予定／9800円（スーパーファミコン）／ウルフ・チーム

**■戦国自衛隊**
戦国時代にタイムスリップした自衛隊が戦国時代の大名の抗争に巻き込まれていく話。戦車が落し穴にはめられてやられていくシーンが強く印象に残る。近代兵器を使って天下を統一していくという設定はゲーム化するのに非常に魅力的だと思う。このくらいに思い切ったゲームは登場しないだろうか。製作：角川春樹事務所

Amusement Supplier ぴあ

ぴあの本 歩きこなし徹底ガイド。マップ・セレクション

# [ぴあmap文庫1992]

●Culture Map of Tokyo Area ●首都圏版 ●定価800円(税込み)

■新宿、渋谷、銀座…etc.主要47エリア カルチャーマップ

映画館、ホール、ギャラリーなど、街の最新スペースの場所が一目瞭然。

■首都圏主要ターミナル50駅 トラフィックマップ

■ベイエリア/空港案内/専門店街/都内駐車場 バラエティマップ

※関西版(定価750円税込み)・中部版(定価800円税込み)も同時発売。

# [ぴあmapグルメ文庫1992]

●東京レストランガイド ●首都圏版 ●定価800円(税込み)

■六本木、代官山、横浜…etc.全5000軒グルメマップ

和食の老舗から最新のカフェバーまで。見やすいカラーマップで全網羅。

■エリア別・食種別 おいしい店インデックス

# 戦国

*consideration around the age of civil wars game software*

**●スーパー信長の野望**
スーパーファミコン用のソフトの攻略本なので、パソコン版の攻略本等と比べて低年令向きにかかれているが、歴史的な背景がなかなか細かくのっているので、小学生向きの参考書のようである。光栄

**●関ケ原—兵法指南書**
アートディンクの異色戦国シミュレーション『関ケ原』の攻略本。ゲームのリプレイが小説となって掲載されており、読みごたえがある。折り込みマップ付き。平井太郎／飯田 仁／ビジネス・アスキー

**●利休と秀吉**
戦国時代、武将の間で流行した茶の湯。その茶の湯を極めた利休と時の権力者、秀吉の複雑な関係を書いた名著。武将にとっての茶とは果たしてなんだったのか。野上弥生子／新潮文庫

**●新史太閤記**
歴史小説といえば司馬遼太郎。その綿密な調査に基づく文章はリアリティにあふれているので、一体どこから虚構が始まっているのか分からないほどである。司馬遼太郎／文藝春秋社

## 攻略本は歴史関連書籍のニューウエーブか？

最近書店のゲーム攻略本のコーナーをのぞいてみるとかなりの種類の戦国シミュレーションゲームの攻略本がある。で、パラパラとめくると実に独特なノリなのである。普通、ゲームの攻略本というのはクイズの解答集みたいなもので、乱暴に言ってしまうと、どんなゲームのものでもほとんど同じように見える。

ところが戦国シミュレーションの攻略本は違うのである。歴史読み物か人物辞典といった感じなのだ。考えてみればシミュレーションゲームをプレイするうえで、ゲームの背景や世界観、登場人物についての解説はどうしても必要だ。実際の歴史を舞台にしたゲームにおいてはなおさらだろうから、攻略本が普通とは違ったスタイルをとるのは当然の成り行きなのかもしれない。それにしても面白いのは、それらの本はゲーム以外の場面でも、へたな歴史資料より役に立つことが多いのだ。

**●信長の野望**
ゲームの持つ「ＩＦ」の発想から生まれた「ＩＦノベル」というシリーズ。信長が本能寺を脱出できたところからの話が書かれた小説。ついにゲームは歴史をつくるのか。童門冬二／光栄

**●天下統一**
今回取り上げたなかでは普通の攻略本に近いほうの部類であるが、この本でも冒頭の１０ページ位を各地の戦闘についての解説に使っていて、やはり歴史書に見える。ビジネス・アスキー

**●信長の野望—戦国群勇伝、武将ファイル**
ゲームに登場する戦国の武将達についてまとめられたデータブック。プロ野球選手年鑑のような感じでうまくデータがまとまっているので、ゲームプレイの際に役立つ。光栄

**●天下布武**
この本は凄い。攻略本であると書かれていなければ歴史解説書と勘違いしそうである。信長の人生を年代順に追って書いているのだが細かく調べ込んであって読みごたえがある。小山内 新／新紀元社

**■太閤立志伝**
足軽から身を興し、ついには戦国時代の覇者になった武将、豊臣秀吉の人生を追体験できるシミュレーションゲーム。信長配下の武将としてさまざまな任務を達成して自国の勢力拡大に協力していき、そのことによって自分の身分も上げていくというスリリングな展開が楽しめる。発売中／9800円（PC-9801）／光栄

**■Duel川中島**
戦闘画面に表示された大人数の兵隊が、リアルタイムで戦闘を繰り広げる独自の「ゴチャキャラ戦闘」で有名。本当はファンタジーゲームだがオプションシナリオを利用することで色々な世界が楽しめる。Duel川中島は戦国時代のシナリオ。侍達の群れがユーモラスに戦い合う。発売中／9700円（PC-9801）／クレソフト

**■信長の野望—武将風雲録(Towns版)**
Towns版の『信長の野望』では、武将達が喋る。音声データというのはゲームの臨場感を盛り上げるのに効果的であるが、今までは容量の都合で敬遠されてきた。ＣＤ-ＲＯＭの普及で、これからシミュレーションの分野でも、音声データやビデオデータ等をふんだんに利用したゲームの登場が期待できる。発売中／11800円／光栄

# 現代（げんだい）

遊戯軟件周辺的探索
*consideration around the Present game softwares*

文・大森 望

現代、それは日常というリアルな背景設定。当然、多くの社会問題も含まれている。ゲームという感覚がなくなるほどの緊張感と感動が。

**現代を背景にしたゲームに、絵空事の夢はいらない。様々な「課題」を直視してこそ、真の夢が探り出せる。**

## 電子ゲームに接近するオールド・メディア

あなたは産婦人科病棟で、生まれたばかりの自分の娘を見下ろしている。保育器の中の小さな未熟児。医者が口を開く。「たとえ生き延びても、娘さんは一生、歩くことも話すこともできません。目が見えない可能性も高く、知能は低いでしょう。お気の毒です」

医者は去り、あなたと娘だけが残される。あなたは娘を生かすことも殺すこともできる。あなたはどうしますか?

●生かす場合にはLを、殺す場合にはDを入力してください。

これは、ウィリアム・ホアウッドの傑作小説「スカヤグリーグ」に登場するコンピュータ・ゲーム『スカヤグリーグ』の冒頭。しかし、Lを入れてもDを入れても、ゲームはスタートしない。通常のテキスト・アドベンチャー（注1）とはちがって、正解は、選択肢にある言葉だけに限らない。ゲームを開始できるキーワードはたったひとつ――「わかりません」。

こんなふうにして、小説「スカヤグリーグ」は幕をあける。このゲームのデザイナーである主人公の名は、エスター・マークァンド。重度脳性麻痺というハンディキャップを負った彼女は、パーソナル・コンピュータの助けを借りることで、自分の人生を切り開いてゆく道を発見する。

しかし、この本は、いわゆるコンピュータ小説ではない。「重度障害者の半生をめぐる物語」という重いテーマに読者を引き込むための装置として、コンピュータ・ゲームは機能している。けれど、むしろこうしたさりげない形で使

●スカヤグリーグ
イギリスの作家、ウィリアム・ホアウッドが1987年に発表した長編。著者は1944年オックスフォード生まれ。痙攣性小児麻痺患者の娘を持つ。ジョン・アーヴィングや大江健三郎を彷彿とさせる力強いタッチで描かれた本書は、読者に強烈な印象を残す。重層的な小説構造も魅力的。ホアウッド／矢野徹・藤井久美子訳／角川書店

■ノーライフキング
いとうせいこうの原作を市川準が映画化。原作の架空ハード、ディスコンのかわりにファミコンを使用するなどリアリティを重視。一見原作と正反対の結末も、ゲームを通過した目で「いま」を見すえる一点で、見事に成功している。音楽担当の鈴木さえ子が女優としても好演。製作アルゴ・プロジェクト。ビデオ発売中：キティ・ビデオ

われていることこそ、コンピュータ・ゲームがいかに現代社会で大きな役割をはたしているかの証明ではないだろうか。

日本のいまのゲーム環境では、障害者とコンピュータ・ゲームの結びつきは一見、奇異に思えるかもしれない。しかし、ハンディキャッパーの日常生活に対するケアでは日本のはるかに先を行くアメリカでは、とっくに四肢不自由者のためのコントローラーが発売されているし（注2）、流行のバーチャル・リアリティにしても、障害を持つ人々にとっての福音として研究されてる側面が強い。コンピュータ・ゲームは、文化のみならず、確実に現代社会を変革しようとしているのだ。

もちろん、日本でも映画化もされた、いとうせいこうの『ノーライフキング』をはじめ、コンピュータ・ゲームの現代性に着目した作家たちが、多くの作品を発表している。竹野雅人の中編「山田さん日記」には、小説の主人公とまったくおなじ立場にある高校生、山田さんを主人公とするRPG『山田さん日記』が登場する。

「山田さんは高校に通うごく普通の高校生である。彼は十七歳。／山田さんは朝、アラームセットされている七時半にいつも目覚める。（中略）／山田さんはコンピューターゲームが好きで、暇な時も、そして暇でない時も、コンピューターゲームで遊んだ。／ある日、山田さんは夢を見る。その夢の中で山田さんはなんと……そして山田さんは大冒険をめぐる旅へと旅立つのであった」

こうして主人公は、朝起きてごはんを食べて学校へ行って帰ってきてごはんを食べてゲームをして母親に叱られて寝る、自分の日常とほとんどそっくりの日常をモニター上でプレイしはじめ、それとともに現実とゲームの境界が微妙にゆらぎはじめる……。

薄井ゆうじ『天使猫のいる部屋』に出てくるコンピュータ・ソフト『電子猫』は、もはやゲームではない。コンピュータの仮想空間に生きる猫。ユーザーはデータ・グローブ（注3）やコントロール・パッドを通じて、電子の猫に餌をやり、トイレを始末し、愛撫し、一緒に遊ぶ。ソフトには死さえもプログラム

●山田さん日記
〈海燕〉新人賞でデビューした新鋭の中編。高橋源一郎の文芸時評「文学がこんなにわかっていいのかしら」の第一回で絶賛され、注目を集めた。一人称の「ぼく」が、小説の主人公とゲームの主人公のあいだを行き来することで、現実感のゆらぎが味わえる。竹野雅人／福武書店「純愛映画　山田さん日記」に収録

●天使猫のいる部屋
猫の手をつくってほしいんです――ＣＧアーティストの「僕」は、ある日、奇妙な依頼を受ける。猫の手、耳、尻尾、胴体と依頼はつづき、〝僕〟はいつのまにか、電子的な猫を生み出すプロジェクトにどっぷりとはまりこんでいた……。サイバーエイジのモダン・ファンタジー。薄井ゆうじ／徳間書店

（注1）日本のアドベンチャー・ゲームはグラフィック主体だが、文字中心のものをこう呼ぶ。アメリカでは、インフォコム社の一連のミステリー・シリーズが一世を風靡した。画面に映る物語の節目節目でプレイヤーが主人公の行動を選択していく。いわば、コンピュータ版のゲームブック。作者↓読者の一方通行ではない双方向の小説という意味で、インタラクティブ・フィクションとも呼ぶ。これが進化したものが、シネマウェア・シリーズや『スペースシップ・ワーロック』などのインタラクティブ・ムービー。

（注2）手をまったく使わず、あごにはさんで、口の中でボタンを押すタイプのコントローラーなどが市販されている。

（注3）手にはめたグローブをコンピュータに接続、人間の指の動きにあわせて画面内の映像の動きをコントロールする。ＮＥＳ用に開発され、日本にも輸入されたパワー・グローブは、その簡易版。

■ネットワーク・ベイビー
火事で３歳の娘を失い、そのせいで離婚したOL（富田靖子）が、ゲームのテストプレイで見つけたＮＰＣに娘の名前をつけ、育てていくうちに、本気で愛情を感じはじめるが…。90年放映のNHKニューウェーブ・ドラマ。富士通HABITAT的ネットワーク・ゲーム開発話を背景にしたバーチャル時代の人情話。ビデオ：ポニーキャニオン

■MOTHER
以前からゲームおたくとして有名だった糸井重里が初めてソフト制作に乗り出したファミコン版ＲＰＧ。このゲームのため、東京糸井重里事務所の別会社として（株）エイプを設立、たんなる原作者ではなく、ソフトハウスとして業界に参入した。英国人シンガーによる英語の主題歌も話題を巻いた。　発売中／6500円（込）／任天堂

# 現代

consideration around the Present gan

されており、いったん死んでしまったら、データは完全に破壊され、修復は不可能。このソフトは発売されるやたちまち大ブームを巻きおこすが、「電子猫」のあいだに妙な病気が流行しはじめる……。（注4）

そこからさらに進んで、開発中の電子ネットワークの中で人工知能を教育する、いわばコンピュータ子育て物語を展開したのが、NHKで放映された一色伸幸脚本の「ネットワーク・ベイビー」。子どもを死なせてしまった若い母親が、ネット上の人工知能の成長を見守りながら自分の過去をふりかえる——という設定で、伝統的なテレビドラマの物語を現代的な衣裳にうまく包み込んでいる。（注5）

## 『MOTHER』に見る コンピュータ・ゲームと現代

しかし、外から熱い眼差しを送られているコンピュータ・ゲームそのものは、「いま」という時代にあまり関心を持っていないように見える。小説や映画とちがって、現実逃避の娯楽として純粋培養されてきたせいもあるだろう。芸術たるべきか娯楽たるべきか、といった論議とは無縁にすくすくと育ち、現実を忘れてのめり込めるひとときの娯楽を提供できればそれでよかった。そのことを端的に示しているのがロールプレイング・ゲーム。テーブルトーク（注6）から電子メディアに移行しても、RPGの舞台の中心は、つねにヨーロッパ中世的な架空の異世界だった。現代社会に対する洞察に欠けるとか、人間が描けていないという批判を受けることもなく、RPGの舞台は現実から遠ければ遠いほど歓迎されたのである。一方、ゲーム制作の現場では、ハード的な制約や商業的な制約、開発費の問題などから、てっとりばやく作れて確実な売り上げが見込めるタイプのソフトに流れがちで、「ヒット作続編とかばっか／もうやめんかおまえらロッキーか」とスチャダラパーに罵倒されてしまう悲惨な状況。（注7）

とはいえ、新しい試みがなされていないわけではない。RPGの分野では、糸井重里の『MOTHER』がその代表格。現代アメリカを舞台に、絵空事ではなく、アクチュアリティのあるストーリーを展開しようとするコンセプトは画期的だった。少年の旅やマジカント国の設定が示すとおり、直接下敷きとされているのはキング&ストラウブの『タリスマン』だけれど、主人公の少年が喘息持ちだという設定は、スティーブン・キングの「IT」を思わせるし、鏡明も指摘するとおり、スピルバーグ映画のモチーフがあちこちに引用されている。もちろん、ファミコン・ソフトという入れ物の制約があるため、ふつうのRPG的な冒険のストーリーが基本にはなっているものの、日本ではほとんど唯一の、現代を意識したRPGとしての価値はいまも衰えていない。また、制作元のエイプが編集した「マザー百科」は、現実の風景写真を多用、攻略本のイメージを百八十度変える、画期的な一冊となった。

「MOTHER」は日本のRPG代表格。現実逃避の遊びに飽きたなら、この種のゲームで遊びながら、社会を見つめ直してみたい。

（注4）「山田さん日記」や「電子猫」的な発想のソフトが、現実にまったく開発されていないわけではない。たとえば、ごく初期の名作に、アクティ・ヴィジョン社の『リトル・コンピュータ・ピープル』がある。ディスプレイの中で生活する人間を、プレイヤーは外から観察し、アイコンを通じて食事を運んでやったり、電話をかけたりする。当然、目的や勝利はなく、ゲームというより環境ソフトに近い。これの日本版がファミコンの『アップルタウン物語』。

ある意味では、『シムシティ』や『シムアース』は、『リトル・コンピュータ・ピープル』の一軒家を都市の規模、地球の規模に拡大させたものだといえなくもない。

（注5）現代文学やSFだけでなく、ミステリーの分野でもコンピュータ・ゲームへのアプローチがはかられている。シャーリン・マクラムの「暗黒太陽の浮気娘」や、斎藤肇の「夏の死」では、殺人事件の謎を解くために、ロールプレイングゲームがプレイされる。岡嶋二人最後の作品となった「クラインの壷」は、現実とまったくおなじリアリティを持つ仮想空間が開発され、描かれている事件が現実のできごとなのか、ゲーム内でのできごとなのか決定できない。『バーチャリティ1000』をさらに進ませた究極の体感ゲームというべきシミュレーションだが、それもまったくの絵空事ではなくなりつつある。ミステリーという、比較的リアルなジャンルに導入しても違和感が生じないほどアクチュアリティを持つ文化に育っているということだろう。

（注6）日本では大流行するまでにいたらなかったが、もともとRPGといえばテーブルトークが本家。何人かの人間がテーブルを囲み、紙と鉛筆とサイコロを使って、会話でプレイを進めていく。ゲームマスターと呼ばれるレフリーが、シナリオやマップを用意、キャラクターの行動の結果はサイコロの出目で判定する。コンピュータRPG同様、プレイヤーはパーティーを組み、それぞれ魔法使いや僧侶や盗賊となって探索行に赴く。人間対人間なので、コンピュータ相手の場合よりはるかに自由度が高い。

映画「ET」の冒頭でエリオットの兄たちがプレイしているのが、テーブルトークRPG最大のヒット作『D&D（ダンジョンズ&ドラゴンズ）』。

（注7）いま人気絶頂のラッパー3人組スチャダラパーのアルバム「タワーリング・ナンセンス」収録の一曲「ゲームボーイズ」より。これがきっかけになったのかどうか知らないが、スチャダラパーはSFC版『ゼルダの伝説』のCFに起用され、一躍、本物のゲームボーイズ&ガールズのあいだで人気者に。最近はファミコン雑誌関係への露出も目立つ。

●タリスマン
ホラー界の最強コンビ合作ファンタジー。癌に冒された母親を救うため、少年は現実と重なりあう異世界、テリトリーへと跳躍する。母親の分身であるテリトリーの女王もまた、死の床にあった。母と女王を助けるには、タリスマン（魔法の護符）を手に入れなければならない。キング&ストラウブ／新潮文庫

●マザー百科
攻略本業界に革命を起こした、史上初の「おとなのための攻略本」。はじめて現実の風景写真を使用、ゲーム中のアイテムを実際に製作し撮影する前代未聞の試みも。ガイドブック的レイアウトも異常な凝り方で、攻略にはまったく役に立たない情報も満載されていたため、プレイしないのに購入する読者が続出。現在は絶版。／小学館

**■フリージャック**
ミック・ジャガーの出演で話題の最新ＳＦ大作。原作は、古手ＳＦファンにはなつかしいロバート・シェクリイの『不死販売株式会社』。ダイレクトにゲームをフィーチャーした作品ではないが、最後に出てくるビジョンはバーチャル感覚そのもの。アンソニー・ホプキンズ演じる巨大コングロマリットの総帥は、肉体の死後、意識をコンピュータ内の仮想空間に保存する。つまり、電子的な人格にとって、メモリ空間は完璧な現実となりうるわけだ。しかもそこでは、世界を自分の望みのままに創り変えることができる。「トータル・リコール」に出てくる人工記憶の移植も、結果的にはこれと同じで、やはり現実か虚構かの区別が不可能になってくる。ＳＦ作家チャールズ・プラットの最新作Silicon Manでは、脳をニューロン単位でスキャンし、メモリ空間で動作する意識を作りだす技術が登場する。今のところ、こうした完璧なバーチャル・リアリティはまだまだ夢物語の域を出ないが、従来以上のチップが登場すれば、いつか仮想現実が現実になる日も来るかもしれない。公開中／東宝東和配給

■マクロな世界をダウンサイズしてシミュレートするのが、〈シム〉シリーズなどの天地創造ゲームだとすれば、等身大の感覚刺激をシミュレートするのが体感ゲーム。フロリダ州ユニバーサル・スタジオの「バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド」に代表されるムービー・ライド系が、いまのところ究極の感覚シミュレーション・マシンだろうけれど、残念ながらプレイヤーに行動の自由は与えられていない。そこにいるという感覚は味わえても、そこを歩きまわるのは無理。

では——というわけで、別世界での行動の自由をシミュレートするのが、バーチャル・リアリティ・マシン。イギリスのＷ・インダストリーズ社が開発した「バーチャリティ１０００」の最新ソフトは、恐竜時代へのタイムトラベルを実現。４人参加のマルチプレイヤー・ゲームで、じっさいにその世界を歩きまわりながら、他の３人のプレイヤーを倒すことが目的。ただし、油断すると空からプテロダクティルが襲ってくる……。ただ、グラフィック的にはまだまだ物足りないし、視覚・聴覚以外の感覚刺激もサポートされていない。

しかし、この仮想現実感に、体感ゲームの臨場感がくわわり、それが「シムシティ」のようにひとつの都市の規模でシミュレートされれば、仮想空間の街で文字どおり生活することも不可能ではない。もうひとつの現実への挑戦は、まだはじまったばかりだ。

## 箱庭ゲームは現代社会を映す鏡となるか？

『ポピュラス』以降ブームを巻き起こした、いわゆる「箱庭」ゲームも、たんに勝敗を競うだけではなく、ディスプレイに映しだされる何かを育てて行く過程を楽しむという意味で、画期的なソフトといえるだろう。

ウィル・ライトの大ヒット作〈シム〉シリーズは、いかにも現代的なゲームソフトである。『シムシティ』を徹夜でプレイしたあと外に出て、駅前のビル工事現場を横目に「ああ、このへんは地価が高いんだよな。公園もあるし」とつぶやいたりするのはだれでも経験すること。ゲームを体験し、通過することで都市を見る目が根本から変わってしまう。『シムアース』になれば、ひところもてはやされた「宇宙船地球号」的なグローバルな視点が、文字どおり身体的な問題として実感できる。百冊の社会学書より、一本のゲームソフトのほうがいまの現実をより理解させてくれることもありうるかもしれない。

**●あの子をさがす旅**
少年はファミコンソフトからの呼び声にこたえて、体育館の地中から別世界への冒険の旅に出た…。中上健次大人による、本格的ファミコン児童文学ファンタジーの力作。紀和鏡／理論社

**●帝王の殻**
ＰＡＢ（パーソナル人工頭脳）が普及し、情報ネットワークが全土をくまなく覆う未来の火星を舞台に、テクノロジーによる人間の変容を描くディック的なＳＦ長編。神林長平／中央公論社

**●ゲーマーハンドブック**
田尻智、大堀康祐、インドマン、アルツ鈴木など、知る人ぞ知るプロゲーマーの写真つき履歴書と、各専任講師によるジャンル別攻略法指南。異常な本だ。いとうせいこう監修／ネスコ

**●虹色ディップスイッチ**
86年から88年まで〈ログイン〉に連載されたエッセイに中村光一、宮本茂らの対談をプラス。ゲーム制作の現場中継等、当時の貴重な記録が満載されている。堀井雄二／ビジネス・アスキー

**●ウィザードリィ日記**
それまでまったくコンピュータに縁のなかった作家・翻訳家の矢野徹が、60歳を過ぎて、『ウィザードリィ』にのめりこんでいく過程を綴る迫真のドキュメント・エッセイ。矢野徹／アスキー

**●電子小説批評序説**
これまた〈遊撃手〉連載。インフォコム社のテキスト・アドベンチャー・ゲームを畑違いの若手映画評論家がプレイして、その実況エッセイをつづる画期的な趣向だった。畑中佳樹／ＢＮＮ

**●神話製作機械論**
いまは亡き〈遊撃手〉〈バグニューズ〉連載をまとめた日本初の本格コンピュータ・ゲーム論集。文系パソゲーファン急増の一因になった一冊。87年刊で、いまや歴史的価値も高い。安田均／ＢＮＮ

**●ポピュラス**
「神」と「悪魔」が自分の種族を操って争うという、異色のシミュレーションゲーム。プレイヤーは神と悪魔のどちらでも選ぶことができ、さらに対戦プレイも可能。斜め上から見下ろすゲーム画面も斬新で、従来の真上からマップを見るシミュレーションとは一線を画する存在。発売中／9800円（PC‐9801）／イマジニア

**●シムアント**
〈シム〉シリーズ最新作。アカアリのコロニーを撃滅し、郊外住宅に住む人間を追い出してクロアリの支配権を確立する。明確な目的があるという意味で、これまでのシリーズとはやや趣きがちがい、むしろ「ポピュラス」に近いかも。アリジゴクや蜘蛛も登場し、頭痛のタネになってくれる。発売中/8800円（Macintosh）/イマジニア

**●キャッスルズ**
インタープレイ社が放つ「シムシティ」のお城版。ウェールズの美しい田園風景をバックに、さまざまなパラメータを操り、りっぱなお城を建設してゆく。世界を選択すると、ドラゴンや人食い鬼、魔法使いまで登場する、ＲＰＧファンにはこたえられないシステム。発売中／9000円（IBM-PC）インタープレイ

Amusement Supplier ぴあ

ぴあの本 TOKIOをエスコート。東京ガイド・セレクション

# TOKYO

遊びゴコロが止まらない、よろしく東京。

東京初体験 1992

ぴあ

都市生活者のための東京アクセスブック最新版

pia mooks 1000 YEN

## [ぴあ東京初体験1992]

●都市生活者のための東京アクセスブック最新版 ●定価1,000円(税込み)

好評発売中

### ■この街を使いこなすための「東京アミューズメントガイド」

美術館、展望スポット、ゴルフ場、格安チケット店、東京湾周遊船…etc.
遊びの行動範囲を広げるために、押さえておきたい街情報全75アイテム700件。

### ■遊園地/花火大会/初詣/花見…目的別バラエティマップ

イベント気分を盛り上げる、遊びの達人のためのガイドマップ。

### ■特集:沿線を探訪する「東京シティ・クルージング」

都営地下鉄12号線や水上バスなど、最新の交通機関とその沿線をガイド。

※関西版(定価1,000円税込み)・中部版(定価1,000円税込み)も発売。

こちら、当世下町事情。

ぴあ東京ダウンタウン1992
下町デイトリップガイド
定価1,000円(税込み)
浅草、両国、湯島などの散策、食べ処、縁日…を徹底ガイド。

**■弟切草**
日本でアドベンチャーゲームというと、『新宿西口公園殺人事件』や『オホーツクに消ゆ』など、ファミコン草創期にいくつかの名作があったものの、ＲＰＧなどに較べていまひとつ日のあたらない存在だった。グラフィック重視のため、ストーリー的にも物足りず、インタラクティブ・フィクションとは呼びにくいものがほとんど。そこに登場したのが、この『弟切草』。海外でいえば〈シネマウェア〉の系列に属する日本初の本格的インタラクティブ・ムービーだ。〈ドラゴン・クエスト〉のチュンソフトが、「サウンドノベル」のキャッチフレーズでメディアの新しい可能性を切り開いた。スーパーファミコンのグラフィック機能を生かしたアニメーション背景と臨場感たっぷりのステレオ音声、そしてマルチシナリオ。脚本は第一線シナリオライターで江戸川乱歩賞作家の長坂秀佳。本格的な小説なみのサスペンスフルな物語が楽しめる。新しいタイプのゲームとしてのみならず、小説の新しいかたちとしても注目したい。発売中/8800円/チュンソフト

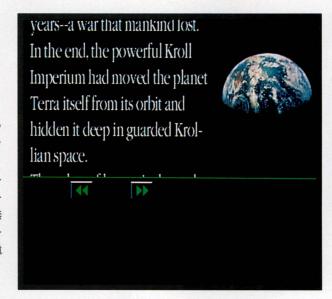
## 最先端のメディア インタラクティブ・ソフトの未来

映画や小説がコンピュータに接近する一方で、その逆方向のアプローチもある。アメリカでは、インタラクティブ・フィクションの嚆矢となったインフォコム社のテキスト・アドベンチャーや、世界初のインタラクティブ・ムービーというコンセプトで売り出した、マスター・デザイナー・ソフトウェアのシネマウェア・シリーズなどがその代表格。〈ゲームぴあ〉前号でも大々的にとりあげられていた、『スペースシップ・ワーロック』はシネマウェアの３Ｄバージョンだといえる。息を呑むグラフィックで映画的な動きと画面構成を実現しながら、プレイヤーの意志で画面内のイベントをコントロールすることができる。ここまでくると、コンピュータ・ゲーム、小説、映画といったジャンル分けは無意味。最先端のメディアであるコンピュータ・ゲームがほんとうの意味で現代に追いつくのも、そう遠い先のことではないかもしれない。

**●テレビゲーム／電視遊戯大全**
日本におけるテレビゲーム批評の文化をたった一冊で確立した決定版。ゲーム、ソフトハウスのカタログ、製作者、ゲーマーの人名録など、88年時点での全情報を網羅。ＵＰＵ.

**●クラインの壷**
「日本のクイーン」と絶賛された合作コンビの最後の長編。感覚刺激により完璧な人工現実環境を作り出すゲームのモニターを依頼された男が、思いがけない事件に巻き込まれる。岡嶋二人／新潮社

**●暗黒太陽の浮気娘**
ＳＦ大会で起きた殺人事件の謎をコンピュータＲＰＧで解決する、破天荒なユーモアミステリー。ＳＦオタクの生態を赤裸々に描いて、異常な人気を集めた珍本。シャーリン・マクラム／早川書房

**●夏の死**
３年前の夏に起きた墜死事件の謎を解くため、当時の関係者たちがマンションの一室に呼び集められパソコンのサポート付きのテーブルトークＲＰＧを開始する、異色の本格推理。斉藤　肇／講談社

**■スペース・シップ・ワーロック**
マイク・セインツとジョー・スパークスによる、世界初の３Ｄインタラクティブ・ムービー。こうしてゲームが映画に限りなく接近する一方、アイマックスやオムニマックスの巨大画面やムービーライドの普及で映画がゲームに近づいてきている。両者の区別が不可能になる日も遠くない？　発売中／15000円（Macintosh）／リアクター

**■オホーツクに消ゆ**
『ポートピア連続殺人事件』に続く、堀井雄二原作の日本型テキスト・アドベンチャー。この成功で、コマンド選択式ミステリーアドベンチャーというジャンルが確立。その後、『ファミコン探偵倶楽部』、『神宮寺三郎』、『京都○○殺人事件』などのシリーズが続々と登場した。87年６月発売／5800円（ファミコン）／アスキー

**■キングズ・クエストⅣ**
インタラクティブ・フィクション界の雄、シエラ社の看板シリーズ最新作。グラフィックがすばらしく、ＲＰＧファンも抵抗なく入れる。同社にはほかに、お色けがウリの『Lesure Suit Larry』シリーズや、映画並みの撮影を行なった『Heart of China』などがある。発売中／11000円（PC-9801）シエラ・オンライン・ジャパン

Professional View of Simulation Game

# 第3章 シミュレーション・スペシャルインタビュー

## プロが語るシミュレーション・ゲーム

●実際にゲームをおやりになって感じたことは？
小林■けっこう難しいものだね。いろんなテクニックがあるんだろうけど、打つタイミングが大変だね。
●現実の野球と比べてみてどうなんでしょう。
小林■ちょっと平面的な感じがする。球が曲がってるとか、落ちてるとかはわかるんだけど、高低がわからないんですよ。もう少し空間的にとらえられたらいいんだけど。
●といいますと？
小林■視点の角度をもう少し変えて、ボールの変化する軌道がよくわかるようにすればより臨場感が出るんじゃないかな。それで投げ込むコースが増えていけばバッターとの駆け引きなんかも楽しめるようになるでしょうね。ただ全部をリアルにしていくと操作は複雑になっちゃうだろうから、ある部分を中心にクローズアップしてね。
　盗塁なんかでもランナーの視線をいれたシチュエーションを用意したら面白いと思いますよ。ピッチャーの手をボールが離れて、キャッチャーが取ってセカンドに投げる。この時間は平均で3・6秒といわれてるんです。ところがランナーは1、2塁間27メートルを走るのに、早い人で3・8秒かかるんですよ。つまり盗塁というのは普通にやっていたら絶対に成功できないわけ。ボールを離すまでの間にいかにコンマ2秒を盗むかっていうのにかかってくるんですよ。（注1）
●かなりシビアな世界ですね。
小林■そこらへんをうまくつくっていけば緊張感のあるゲームになるんじゃないかな。
　それから、わざわざ実名で選手が登場するわけだし、もっとその特徴を生かしてみたいですね。たとえば今話した盗塁でも、もっとリアルにピッチャーの絵を用意して、牽制の癖を探し出して盗塁させるとか、打者の場合、このコースは得意だけどインコースはからっきしだとかね。そうなればピッチャーもそのコースを攻めるようになってくるし、バッターとしてもピッチャーを研究していくようになる。コンピュータでプレイするわけですから、もっとデータをインプットして楽しむことができたらいいですね。ピッチャーなら配球の癖とか決め玉とかね。そういった部分がもっとリアルでもいいんじゃないかと思うんだけど。
●たとえば大洋の遠藤（注2）なら最後はフォークで…みたいな。
小林■そう、だから早目にカウントボール（注3）を打ちにいかなきゃ、とかね。そうなるとそれぞれの選手の個性がよりはっきりしてくるでしょ。ピッチャー対バッターという図式がさらに広がってくるよね。
●「このバッターだから、ここでこいつがワンポイントリリーフ（注4）だ」なんていうシチュエーションは確かに今までないみたいですね。
小林■でしょ。データはそんなに細かくなくてもいい。アウトコースに強いとか、カーブにはからきし弱いとかでいいと思うんですよ。それだけでどこのタイミングでカーブを投げるのか、バッターにしてみたらカウントボールまではストライクが来るだろうと読んだりとか、戦略が面白くなるだろうね。だから例えば、カウント2ストライク3ボールからという設定でピッチャーに5、6球しか投げさせないとする。その中で配球のパターンを考えて、三振をとりにいくのか、フライ打たせにいくのか、とあれこれ思考させるよう

# 小林 繁

PROFESIONAL VIEW - BASEBALL

## 戦略を練り込み、興奮に震える、よりリアルな野球ゲームの登場に期待。

**ケッコウ難しい野球ゲーム。球場の緊迫した空気を知っているからか、ゲームの中にもっと臨場感を求めてしまう。例えば戦略のおもしろさを出すために、実名選手の長所・弱点を存分に反映させるとか。そうなればTVの野球中継を見ないと、ゲームがやりづらくなるかもしれない。**

**●こばやししげるプロフィール**
1952年生まれ、鳥取県出身。73年巨人軍入団。76、77年に連続18勝をマーク。79年に巨人軍江川との電撃トレードで阪神へ移籍したが、その年22勝をあげて最多勝利投手になる。さらに77、79年には沢村賞を受賞している。プロ生活11年間で139勝95敗17セーブの成績。1983年10月29日現役引退。
84年よりTBS専属野球解説者、86年より東京スポーツ専属野球評論家に。89年にTBS「筑紫哲也のニュース23」のスポーツキャスターとして抜擢され、夜11時台のスポーツコーナーの顔としてお茶の間を賑わした。91年にTBS専属契約を降り、TVプロデューサーに専念するようになる。現在、プロ野球評論家、TVプロデューサーとして活躍中。

**◆使用ソフト：スーパーファミスタ**
毎年新たなプロ野球のデータを搭載した新作がリリースされる人気のゲーム「ファミスタ」のスーパーファミコン版。選手名が実名になったので、より一層の臨場感が期待できる。さらに選手ごとの打率、防御率にとどまらず、秘密の内部データとして守備力、肩の強さ、人気などのパラメータも設定された。公式戦、紅白戦、オールスター、ドラフトの4つのモードがあり、球場も3つの中から選ぶことができる。「セ・パ両リーグ」の12球団に「おまけリーグ」の2球団、さらにさらに12球団の裏チームで構成された「スペシャルリーグ」が登場。選手のビジュアルも豊富だ。操作面でも、バットを短くもてたりバントが手軽にできたり、細かい設定ができるようになっているのでより高度な試合展開が楽しめるだろう。　発売中／7900円／ナムコ

**●ファミスタ'92必勝攻略法**
「ファミスタ」シリーズを遊ぶうえで役立つテクニックをていねいに説明した本。バッティングやピッチングの技から各チームのデータまで細かくのっている。双葉社

**●12球団全選手百科名鑑**
セ、パ両リーグ1000人の選手の完全名鑑。全ての選手が顔写真入りで紹介されている。その他、歴代の記録等も網羅されているので資料としての価値は非常に高い。日本スポーツ出版社

**●週刊ベースボール**
週刊ペースで発行される野球の専門誌。その情報の早さと質の高さは参考資料に最適。手早く現在の野球界の動向を探るのにはうってつけの雑誌といえるだろう。ベースボールマガジン社

にする。そうするとわざとボールを投げて振らせるとか、本物の投球術に近づいていくでしょ。

●確かにそういうところまでいったらすごいでしょうね。

小林■やっぱり野球ファンが遊ぶとしたら、そういう知的な楽しみ方を増やしてもいいだろうね。原とか桑田とか実名は出ているんだけれども、原、もしくは桑田であることの醍醐味をもっと感じさせるようにして。バッターボックスに立った感覚というのも、ただ自分が立っているんじゃなくて、原辰徳になりきってボックスに立てるといいね。

●なりきるとは、具体的にどういうことなんでしょう。

小林■自分の長所とか弱点、それに相手投手がその弱点に対して通用するボールを持っているかどうか、などを意識することかな。実際のデータを元にして個人個人に弱点を設定しておくわけだけど、相手のピッチャーにしても配球パターンや持ち球も設定されているわけだから、これは読み合いになるよね。

●「俺はカーブが苦手だから、何とかしなくちゃ」みたいな臨場感ですね。

小林■そうなると子供たちもテレビ野球中継をみて弱点を探すようになるだろうしね。

●そのうち「ちゃんとテレビの野球中継を見ておかないとゲームに対応できなくなる！」なんてことになるかもしれませんね。

小林■だんだんとゲームが高度になって、本物に近づいていけばテレビ中継への興味がわいてくる可能性もあるわけでね。そういう他のメディアとのリンクというのがゲームの新しい方向なんじゃないかと思いますよ。

（注1）左ピッチャーが相手の場合は特に大変だ。体の正面が1塁側を向いているためである。
（注2）頭脳的ピッチングを得意とする投手。
（注3）カウントをかせぎ、バッターを追い込むまでのボールのこと。わざとファールを打たせたりする。
（注4）特定の打者に対して、その選手が苦手とする投手を一時的に登板させること。

**■ベストプレープロ野球'90**
選手ではなく監督としてプレイするという、全くアクションの要素のない珍しいタイプの野球シミュレーション。選手ごとに細かいデータが設定されている。パラメーターは自由に変更できるのでこれ一本で半永久的に遊べる優れもの。プロ野球1年の試合展開を再現できるかも!? 発売中／6800円（ファミコン）／アスキー

**■スーパーウルトラベースボール**
一見ごく普通の野球ゲームだが、とんでもないスーパー魔球やウルトラ打法が数多く登場する。「消える魔球」、「分身魔球」は当たり前、野手を吹き飛ばす「ロケット打法」、打ったボールが消えてしまう「消える打法」など、コミカルかつ派手な野球が楽しめる。 発売中／8800円（スーパーファミコン）／カルチャーブレーン

**■水島新司の大甲子園**
水島新司の描くキャラクターが総出演するファン待望の野球シミュレーション。バッター対ピッチャーの戦いをメインにピックアップした独特のゲーム性が面白い。ゲームモードは明訓高校を優勝させるシナリオプレイのほか、2人プレイモード、コンピュータ対戦モードが用意されている。 発売中／6500円（ファミコン）／カプコン

●レーサーの人はやっぱりレースゲームもうまいんでしょうね。
石川■いや、レーサーだからといってあまり関係ないと思います。みんなゲームセンターでひまなときにやってるけど、うまい人も下手な人もいますよ。うまい人はやっぱり、それまでにもゲームをやっているんですよね。（注1）
●それじゃ、ちょっとこのゲームで「鈴鹿コース」を走ってみていただけますか。
石川■えぇ…。コーナーとコーナーの距離感が少し違いますね。ここが登り坂で…それからここは本当は立体交差のはずなんです…ここは「まっちゃんコーナー」と呼ばれてまして…あ、シケイン（注2）はこんなにでっかくないんです。スピード感はいいですね。あと、他の車を抜かすとき、本物だとこんなに簡単に抜かしてくれないんですよ。
●うまいじゃないですか…。
石川■レーサーで得なのは、次につながっているカーブがわかることでしょうかね。右か左かというのは画面すみの表示を見なくてもいいですから。
●走ってみた感じで実際と違うところはありますか。
石川■タイヤのグリップがわからないのがつらいですね。曲がるかなあと思っても曲がらないんですよ。あと、もうちょっと車が大きいほうがいい。コースのわりに車が小さいんですよ。駐車場みたいに広いところを走って何台も並んだりしているんですが、実際の鈴鹿のコースってすごく狭いんですよね。シケインなんかここ走れるのかなと思うくらいで。
●今、ゲームもより本物に近づこうとする傾向があるんですよ。
石川■レースゲームに関しては簡単にできるんじゃないでしょうか。よく遊園地にあるアトラクションには、けっこうリアルなものがあるんですよ。ただ加速によって肉体にかかる負担がレースとは全然違いますが、ゲームに体力を使う必要はないと思いますし。あまり本物そっくりにすると、ゲームセンターで遊ぶ年齢層の半分はプレイできなくなってしまいますからね。
　それに本物に近づけようとして逆に面白くなくなっちゃうこともあるでしょうね。ギアをいくつも増やしたりして操作を複雑にしても、それに慣れるよりみんなと競争するほうが楽しいんですよ。
●レースってどうしてこうも人を魅きつけるんでしょう。
石川■競争するからでしょうね。1人で走っているときは面白くないんですよ。1位のときならまだしも、2位以下のときでまわりに誰もいなくて1人で走っているとつまらないですよ。
●レースゲームは、今ゲームの中でも人気のあるジャンルなんですよ。
石川■レースゲームなら、練習のモードでも他の車と競争することができますからね。
　それからタイムや順位がでますよね。コンピュータにはあらかじめ最高記録というのが入ってますけど、やってるうちにそれに近づくからいいんじゃないですかね。もしトップタイムが初めての人でも簡単に抜けるようなものだったらきっと面白くないと思うんですよ。
●ゲームセンターで何人かで遊ぶものがありますね。
石川■F3のドライバー8人ぐらいでやったことがありますよ。
●それは見たかったですねえ。
石川■オーバルコース（注3）でやる

# 石川　朗

## PROFESIONAL VIEW - AUTO RACE

競争することが、おもしろい。実際のレース、ゲームのレースにもいえること。

**本物のレースにより近いゲームが出たとしても不思議じゃない。
でも雰囲気としての臨場感を与えるだけで十分だと思う。それよりレースの醍醐味は競争に尽きる。ゲームの場合も最高記録が表示してあって、それに近づけることで興奮するのだから。やっぱり、競争。**

**●いしかわあきらプロフィール**
　1965年6月16日生まれ。大阪府豊中市出身。小学生の頃よりカーレースに興味を持ち、中学1年の夏には既に、『Dinky Kart Club』に参加。中学2年からアルバイトをし、1年間で自分のカートを買い求め、高校に入ると同時に本格的にカーレースをシリーズで走り始める。87年、FJ1600デビュー。翌年には筑波FJ1600（Aクラス）シリーズチャンピオンに輝く。89年に全日本パナソニックF3選手権シリーズにフルエントリー。1990年、第3戦よりCAPCOM RACING TEAMに所属、昨年に引き続きF3に参戦し、最高位5位の好成績をおさめる。去年は富士F3リーグで日本人3位に入り、これからの活躍がますます期待されるレーサーである。

**◆使用ソフト：エキゾースト・ヒート**
3Dタイプのレースゲーム。コースのグラフィックが美しく、立体感や奥行きを感じさせる。このゲームは細部までかなり凝っており、F1レースのファン、それもマシンに興味のある人におすすめだ。トレーニング、グランプリの2つのモードがあり、さらに世界中の16のコースから選ぶことができるのだが、レースが終わるごとに賞金が与えられる。プレイヤーはその賞金で、エンジン、タイヤ、ウィング、ディフューザーなど10種類の項目についてF1マシンのセッティングをする。これをグランプリ前のテスト走行で試し、最良のマシンを自分の判断で設計するというわけだ。もちろんダメージをくらえば、お金は修理代として消えていってしまう。ピット作業や雨天などの演出も見どころ。　発売中／8900円（込）（スーパーファミコン）／セタ

**●AUTO SPORT**
モータースポーツ全般を扱う雑誌。F1だけでなく、ラリーやF3000、F3などの記事も多い。毎号、注目のレースを中心にじっくりと考察する。連載記事もバラエティに富み楽しい。月2回。三栄書房

**●小説F-ZERO［…そしてスピードの神へ］**
F-ZEROレーサーのスピードに賭けた青春を描く。キャプテン・ファルコンなど、ゲーム本編でおなじみのレーサーたちも登場。尾崎克之／双葉社

**●F1 CAR MAGAZINE**
毎月、注目F1グランプリの速報、詳報を掲載。今年の開幕にあわせ、大刷新を敢行。ドキュメント調のレース報告と大胆な予測が特徴だ。レーサーの個人情報も充実。月刊。ベースボールマガジン社

んですよ。あのコースだとゲームの慣れ、不慣れがあまりでないし、遅れた人もすぐ追いつけますし。競争できるんですよね。ミラーをみて、後ろから車が来たら寄せてブロックしたりして（笑）。

●ゲームではこれだけいっぱいコースを選べますけど、実際に走ってみたいコースはありますか。

石川■僕はね、F1にはないですけれどマカオを走ってみたいんですよ。F3の世界選手権がマカオで開催されるので、これに参加したいんです。

●F1レースをテレビで見るとのろく感じるんですが、画面すみのスピードに目をやると280キロとかでてるんでびっくりします。

石川■速いですよね。テレビでなく本物を見るとすごく感動しますよ。ゲームでもセナの車そっくりなものとかでますけど、本物を見ると全然違います。まず音が違うのと、目の前をピュンと通り抜けるスピードがすごく速いのと、あとにおいがするんですよ。こういうところはどんなにテレビがよくなっても本物にかなわないでしょう。

●そんなに違うもんですか。

石川■音はなにしろびっくりしますよ。サーキットってけっこう静かなんですけど、走りだす30分とか1時間前になるとエンジンをみんな暖めだすんです。静かなところから急に「ボン！」と音がするんで。

僕は「レースってなんでスポーツなの？」とよく聞かれるんですけど、そういうときいつも「レーシングカートに乗りに行きましょう」って誘うんですよ（注4）。30分も乗ればわかってもらえると思うんですけど。今度いっしょに行きません？

（注1）ちなみに、F3000のドライバー、ロス・チーバーはレースゲームがかなり得意だという話である。

（注2）速度をあえて抑えるために設定される、コースレイアウト上の障害。クランク状になっていることが多い。

（注3）楕円コース。

（注4）遊園地でよくみかけるゴーカートをレース用によりシェイプしたもの。排気量は100CCから。レースライセンスは12歳からとれる。（ちなみに鈴木亜久里は年をごまかして10歳のときからレースに出ていた）

■スーパーモナコGP
ドライバーの視点に立った画面構成の3Dレースゲーム。アーケード体感ゲームの移植だが、それにオリジナルの「ワールドチャンピオンシップ」モードを加えた。このモードではチームに所属し、世界全16コースをライバルと対戦しながら走る。成績がよければより上位のチームへ移籍できる。
発売中／6000円（メガドライブ）／セガ

■F-1 GRAND PRIX
画面見下ろし型のレースゲーム。フジテレビのオフィシャルソフトであり、F1パイロット34名、18チームが実名で登場する。ゲーム中の選手やコースは91年のデータにそっている。走行中のマシンのあげる白煙や火花、雨天時の水しぶきなど、なかなかの凝りようだ。　4月下旬発売／9700円（スーパーファミコン）／ビデオシステム

■F-ZERO
スーパーファミコンと同時発売になった人気ソフト。未来のレースゲームが題材で、プレイヤーは4つのマシンの中から1つを選び、数々のサーキットにチャレンジする。3D画面のスピード感は特筆に値する。ジャンプや急カーブなど、身のすくむような迫力だ。まさに名作の1本に数えられる。
発売中／7000円（込）／任天堂

●画面を見るのは今回が初めてだそうですが、ご自分の絵がゲームになっているのを見てどうですか？
かわぐち■なんか別モノって感じですね。始まるところとか、マンガより描き込んであったりして結構すごい。色ページより立派ですよ。（注1）ゲームが発売になったときにメーカーから送られてきたんですが、機械も持っていないし、こういったものはやったことがないので結局「仏壇」にあげたままになってしまった（笑）。それにしても、この音紋（注2）のグラフとか、本物くさいですね。結局シミュレーションって本物に近くなっていくのかなあ。
●今までゲームをなさったことはあまりない方ですか。
かわぐち■いや、ありますよ。『テトリス』とか、『コラムス』とかパズルみたいなのを（注3）。でも、子供に負けちゃったんでやめました。子供はもう僕なんかの想像を絶する積み方をするわけですよ。どうしてそんなことをするんだっていうと、「あとから来るんだ」って言って、で本当にあとからいいブロックが来て何段も一遍に消しちゃうわけですからね。差がつきすぎちゃって。あんなやり方はなかなか思いつきませんよ。そうとうやらないとああいう発想は出ません。やっぱりこういうシミュレーションみたいなのも、今は大人が子供に負けちゃうんでしょうね。
●マンガの『沈黙の艦隊』も小学生の読者がかなりいるようですが、これは予想していましたか？
かわぐち■意外ですね。この前、誌上選挙をやったんですけど（注4）投票してきたのは選挙権のない小学生とか中学生が多くて…。「生まれて初めての選挙でした」なんて（笑）。私としてはまったく同年代に向かって描いてるつもりでしたから。結構みんな、世界のことだとか軍事のことだとか真面目に考えてるんですね。マンガがきっかけで世界情勢に興味を持ったなんてのもあって、こっちもいい加減なこと描けないなと思っています。
●そもそも何がきっかけで描き始めたんですか。
かわぐち■これを始めたのが88年でちょうど昭和が終わりそうなときだったんです。社会的に不安な感じで、雑誌業界でも日本人論なんかが取り上げられたりして、これから日本はどうなるんだっていう不安があった。これもはじめは日本人論みたいなのがやれればなあ、と思っていたんです。そのうちベルリンあたりでも、東ベルリンから西ベルリンへ人が大勢流れているっていうのをニュースで聞いたりして、東西のバランスが変わるんじゃないかっていう予感がありました。
●確かに88年頃から、世界がどう動くかということにみんなが興味を持ち始めた、という感はありますね。
かわぐち■いろんなところで問題が出てきて、なおかつそういうものを解決するには、やっぱり政治、経済、軍事状況が解決されないといけない。枝葉の部分はいじってもおもしろくないから、「根っこ」のところがどうなっているのかを描きたかったんです。この根っこを探れば、問題を解決する流れが見えてくると思うんです。
●そうやって探っていって出てきたのが「政軍分離」だと。（注5）
かわぐち■そうですね。結局調べれば調べるほど自分の判断を迫るんですよ。「じゃあ、あんたはどうするんだ！」という、人間としてこれからど

# かわぐちかいじ

## PROFESIONAL VIEW-STRATEGY

PROFESIONAL VIEW-STRATEGY

### 自分が表現しうる方法で、問題解決のシミュレーションをしてみる。

**昭和が終わりそうな頃、これからの日本に不安を抱き、根本の部分を探ることで解決方法が見い出せると思った。それが、「沈黙の艦隊」。ゲームと同様、マンガを描くことで状況のシミュレーションをしている。ゲーム版「沈黙の艦隊」では、どのような答えが見つかるか楽しみ。**

**◆使用ソフト：沈黙の艦隊**
週刊モーニングで連載されている同名マンガをゲーム化した、潜水艦シミュレーションゲーム。PC－98版として昨年発売されたこのソフトは、かわぐち氏の持つサスペンス・タッチの物語を、原子力潜水艦「やまと」の艦長、海江田四郎にプレイヤーがなりきることによって楽しむことができ、実際の潜水艦を航行させているような感覚を手軽に味わうことができる。従って表示される画面は、ほとんど潜水艦の操作に必要な計器類だけで、敵艦の姿さえ見ることはできない。しかし見えない敵を「音声」だけで識別し、手探りの状態で任務を遂行していく醍醐味は、まさに戦略シミュレーションとしては一級の作品だといえるだろう。シナリオは全部で11用意されているので、ボリューム感あふれる展開が楽しめる。発売中／12800円／GAM

●週刊モーニング
数ある青年誌の中でも、特に自由な発想と傾向を持ったマンガ雑誌。新人の発掘がうまく、伸びそうな才能はすかさずモノにしてしまう。「沈黙の艦隊」や「ああ播磨灘」などを連載中。講談社

●沈黙の艦隊
国会でも取り上げられた話題の戦略マンガ。世界各国に対して突如独立宣言を放った、一艦の原子力潜水艦「やまと」。この突然の事件に世界の情勢は変革を余儀なくされる。かわぐちかいじ／講談社

●TACTICS
古くからシミュレーションゲームを扱っている、このジャンルの草分け的な存在。紹介はボードゲームが中心で、軍事ものや戦国もののタイトルを得意としている。季刊／（株）ホビージャパン

**●かわぐちかいじプロフィール**
1948年、広島県に生まれる。漫画界へのデビューは、21歳の時に少年画報社の「ヤングコミック」誌上で描いた「夜が明けたら」。以降「蒼き狼たち」「ライオン」「ハード&ルーズ」など、力強いタッチの劇画を数多く描き続け、中年層だけではなく青年層にもファン層を獲得する。その後、講談社の「週刊モーニング」誌上で、顔に傷を持つ天才俳優「キララ」を描く「アクター」を発表。この作品で青年誌でのネームバリューを高め、その後に、同誌で連載をはじめた「沈黙の艦隊」において、国会やマスコミでも取り上げられるほどの話題を呼ぶ。

うやればいいのかってことを迫ってくる。問題に迫っていった本人に、逆に情報の方から迫ってくる。そうして迫られて出した答えが『沈黙の艦隊』のテーマともいえる「政軍分離」なんです。現代はこういう状況じゃないか、次はこうなるんじゃないかという予想をもとに、物語をその方向に導いていく、そしてそれを具体的に表わしてみたい。こんな気持ちが僕にはありますね。

●そういう意味では、マンガはかわぐちさんにとってひとつのシミュレーションともいえますね。

かわぐち■そうですね。自分の考える世界を作っていく楽しさというか。ストーリーを作るときもまったく可能性がないんじゃおもしろくないですよね。未来を予測させるものでありたい。

『沈黙…』を始めたころの状況はこっちの方が何年か先をいってて、僕たちの想像の方が世界をリードしているっていう気持ちがあったんですよ。だけど湾岸の頃から現実の方が加速してきたんですよ。並ばれちゃったらおもしろくないですからね。だから今はこっちも加速をつけなきゃ、と思っているんです。

●実際の世界の変化に対応していくのは難しいでしょう。

かわぐち■ストーリーの中では、海江田が「やまと」に乗り込んでから一カ月しかたっていないけど、実際には4年たって今はソ連もないし、書記長じゃなくて大統領ですからね。そこらへんをどうするか、もうめんどうでやめようと考えたことも度々あります。

●読者としては簡単にやめてもらっては困りますよ。

かわぐち■まあ、これだけ影響力があると、いい加減なところで終われないな（笑）。ところで、このゲームの最後はどうなっているんですか？ マンガの方はまだ終わってないんだけど、どう終わるか参考にしたいなあ。どうなるんですか、最後は。

●マニュアルには「原作と同様に」と書いてありますけど。

かわぐち■そいつはまずいな（笑）。

（注1）カラーページのこと。2色刷り、3色刷り、他にオールカラーがある。いわゆる週刊誌の巻頭3ページを指すこともある。

（注2）音を波形としてとらえ、グラフとして表わした（もしくは計測したときの、その形をいう。簡単にいえば、音を目で見えるようにしたもの。

（注3）落ちてくる様々な形のブロックを並べて消していくだけの単純さが受けたのか、ゲームに馴染みがない人をも巻き込んで大ヒットしたパズルゲーム。旧ソ連で開発されたということを知って驚いた人も少なくないはず。

（注4）週刊モーニングでは、『世界初の戦闘国家として独立した原潜「やまと」との同盟をかけて、竹上総理が国会解散、総選挙を決行した』という『沈黙の艦隊』のストーリー上の選挙を、読者予想という形で誌上でも行なった。

（注5）国家の政治から軍事力を切り離すこと。軍隊は戦争が国家政策の延長上にあるかぎりなくならないと考えられる。この関係を逆手にとり、軍隊を国家から切り離すことで戦争をなくし、核による地球滅亡の危機を回避するというのが「やまと」の元首、海江田四郎の主張である。

■パワーモンガー
あの『ポピュラス』を制作したピーター・モリニューが放つ、リアルタイム・戦略シミュレーション。中世ヨーロッパの島に流れついた一人の将軍が、その地を国家として統一し、自分自身の王国を築く。こんなストーリーが、『ポピュラス』でつちかった３Ｄ表示で展開される。発売中／12800円（PC-9801）／イマジニア

■キャンペーン版大戦略II
ＰＣエンジンスーパーＣＤロムロムで楽しめる戦略シミュレーション。マップ上に展開する戦車などの「ユニット」を駆使し、実戦さながらの戦闘を進めることができる。ＣＤ-ＲＯＭの大容量を生かして再現される迫力のＢＧＭや効果音が、戦略ものとしては従来にない臨場感を伝えてくれる。５月発売／7800円／マイクロキャビン

■The Hunt for Red October
モノクロながら迫力ある潜水艦シミュレーションが楽しめるマッキントッシュのソフト。プレイヤーは、旧ソ連から突如亡命した原子力潜水艦「レッド・オクトーバー」の艦長となって、次々と追撃してくる旧ソ連の潜水艦をかいくぐる。マックならではの細かいつくりが細部にわたって楽しめる。発売中／5000円／Software Toolworks

●テレビゲームでパチンコをやる、というのはどんな感じですか？　「パチプロ」としては…。

山崎■いいんじゃないかな。結構おもしろいですよ。こういうゲームが実際に存在するということだけは知ってたからね。しかし、どうしても引っ掛かるのがやはりスリルに欠ける点かな。

　パチンコだけじゃなくて麻雀などにもいえることだけど、ギャンブルの魅力というのは何といっても「ハラハラドキドキ」するスリルがあるということ。こういったゲームだと、ギャンブルができない高校生ぐらいまでの人たちだといいのかもしれないけど、実際にギャンブルを楽しんでいる僕たちにとっては、なにかもの足りない。

　まずどうしても気になるのが、パチンコ玉のこと。パチンコの場合あの銀色の玉の重さ、つまり「重量感」に僕らは執着がある。一種の「タマフェチ」だよね（笑）これだけはゲームでは表現できないでしょ。この「パチ夫くん」というゲームは、玉が出ているときにそっくりの音が流れてくるけど（注1）、パチンコ屋での醍醐味である「次々と玉を入れる箱が増えていく」という「重量感」の様なものは感じない。その辺のステイタスを満たす演出が欲しいよね。

　それともうひとつ、僕なんかはギャンブルをやるとき、どうしても「期待値」というものを考えてしまうわけですよ。（注2）そのギャンブルでどのぐらい利益を得ることができるか、それに対する「期待」ですよね。これは「競馬」や「競輪」などの公営ギャンブルではあまり高くない。例えば競馬などは、還元率75％に決められていて、1万円買えば7500円戻ってくるということが最初からわかってしまっている。しかし、麻雀やパチンコは違うでしょ？　本人の腕次第でその期待値を多少なりともあげることができる。そうやって頑張って期待値をあげた報償として、やはりもらえるものがないとちょっとキビシいな。だから、こういった家庭用のゲームで「ギャンブル」ということになると、気分は味わえるけどその枠は出ないよね。

　ただし「練習」ということで言えば、これは結構使える思う。最近麻雀で卓を囲む人たちに結構いるんだけど、麻雀ゲームはやったことがあるけど実際に卓を囲むのはこれが最初だという人、ああこれが全自動卓というやつですか、なんて言う人がいますよ。（注3）これを聞くと、ゲームという「入り方」で麻雀を知った人もいるんだな、と素直に感心しますね。

●ゲームで麻雀の基本を知ったということですね。

山崎■そう、基本をゲームでマスターした人が、それじゃあ実際の麻雀をやってみよう、と思う。この辺が非常におもしろい現象ですね。麻雀やパチンコのゲームが、本物に接する動機になるという…。だから、ちょっと覚えにくいルールが存在する麻雀などの練習に、コンピュータが手助けしてくれるゲームを使うというのはとってもいいことだと思いますよ。

　本物の麻雀を普段やる人も、たまにこれで練習することができるしね。

●では、こういったギャンブルを扱ったゲームに今後求められるものは何だと思いますか？

山崎■もっと心理的なモノを演出に取り入れればいいと思う。結局ギャンブルというものは、人間対人間という要素が強いし、そこに出てくる心理的なものは決して無視できないと思うよ。

# 山崎一夫

## PROFESIONAL VIEW - GAMBLING

### 実際のギャンブル、架空のギャンブル。溝を埋める鍵は“達成感”。

**練習用としてのパチンコ・麻雀ゲームはおもしろい。
いろいろな知識を身につけるにもイイし、仕組みもわかる。本物のようなスリルを味わうわけにはいかないけれど。これをやりとげるんだっていう達成感や征服感を満たすゲームが出てくれば、もっとおもしろくなるだろう。**

**●やまざきかずおプロフィール**
1953年、高知県に生まれる。もともと麻雀打ちとしてその名を馳せた、知る人ぞ知るギャンブラー。しかしある日はじめたパチンコが「儲かる」ということに気づき、パチンコ三昧の生活を送る。ついた仇名が「銀玉親方」。本業はギャンブル関係のライターで、パチンコ、麻雀などの専門誌に、攻略や評論記事を書いている。「週刊プレイボーイ」に連載した「ご存じ！　銀玉親方・山ちゃんのパチンコかっぱぎ講座」は特に有名で、単行本にもなっている。竹書房の「近代麻雀ゴールド」や小学館の「ヤングサンデー」などに連載を持つ漫画家、西原理恵子が、ギャンブルの師匠として彼を仰いでいる。

**◆使用ソフト：パチ夫くん幻の伝説**
パチンコ星人のパチ夫くんが活躍する、ファミコン時代からの人気シリーズ。妻の銀子を「ナゴやん」と名乗る謎の人物にさらわれたパチ夫くんが、銀子を取り返すために「マボロシ」と呼ばれるパチンコ台の設計図を求め、パチンコ店を次々と打ち止めにしていくというストーリー。アニメも豊富に取り入れられているが、何といってもパチンコ画面がスゴイ。ほとんど実物のノリなのだ。CD音源によるBGMと付属の専用コントローラーで、すっかりパチプロの気分にひたれる。パチンコ店は10軒あり、それぞれに数十の台がある。種類がスリーセブンやハネ物などと豊富で、さらにそれぞれ釘の打ち方まで違うという凝りようだ。パチンコゲームの名作といえよう。発売中／12800円（PCエンジンCDロムロム）／ココナッツ・ジャパン

**●ご存知！銀玉親方・山ちゃんのパチンコかっぱぎ講座**
「週刊プレイボーイ」に連載中のコーナーを集めた本。山崎氏のプロとしての覚悟がうかがえる。22台のパチンコ台の攻略法も掲載。山崎一夫／集英社

**●パチンコ必勝ガイド**
パチンコ業界では最も有名な雑誌。パチプロ入魂の記事が満載だ。パチンコ台最新機種の分析、攻略記事、パチンコ店探訪の他、かなりゲリラ的な記事も掲載されている。月刊。白夜書房

**●近代麻雀ゴールド**
麻雀コミック誌。麻雀をやる人の心にグッとくる劇画調の作品のほか、山崎氏の知人、西原理恵子の「まあじゃんほうろうき」も人気が高い。「プロの思考」といった企画記事も。月刊。竹書房

パチンコ台で結構人気のあった台を調べてみると、機械の持つシステム的なおもしろさだけでなく、台の発する音や光、こういった人間の感覚に「気持ちいい」と作用する効果を持った台がある。最近のゲーム画面も実によく描けていて、きれいだなと思うけど、こういった感覚的な「魅力」を探して取り入れていけば、もっとおもしろいゲームができあがるはず。これは実際のパチンコ台にも言えることだけどね。こういった「サブリミナル効果」（注4）を持つ台を作るというのは…。僕は絶対にできると思うけど。

あと人間が持つ「達成欲」や「征服欲」を、もっと刺激することを考えればいい。結局ギャンブルってもともと損をするものだし、それはみんなが知っている。それでもなおかつ人気があるというのは、「もうける」ということ以外に「成し遂げる」という快感がそこにあるからなんですよ。パチンコの場合だったら、台一つを打ち止め（注5）にすること自体「成し遂げる」という快感が得られるわけだし、その台を打ち止めにしたいという「征服欲」なんだから。

ゲームの場合だと「物語」というものがあって、それを軸にして達成欲を満たそうとしているけど、それ以外にギャンブル特有の達成感が得られる「何か」を取り入れれば、もっともっと幅広い層まで獲得できるはず。そこまでゲームに要求していいかどうかはわからないんだけど、でも実際にギャンブルをやっている人間としては、そこまで考え抜いたシミュレーションソフトが登場してくれれば、実際にやるギャンブルと、架空でやるゲームのギャンブルというものがもっと近い存在になっていく、と思うのですよ。

（注1）今回山崎さんにやっていただいたタイトル『パチ夫くん』は、PCエンジン・CDロムロムのソフト。つまりCD-ROM環境で音を再生することができるため、こういったパチンコ玉がでる音などが、かなりの臨場感で再現されている。

（注2）期待値とは、そのギャンブルにある的中率×ODDS（賭け率）で出てくるもの。いくら的中率が100%に近くても、賭け率が低くては、そのギャンブルに対する期待値は低い。的中率が高くて賭け率も高い、というのが理想だが、公営ギャンブルではその辺が規制されており、ギャンブラーのテクニックに左右されにくいという側面を持っている。

（注4）広告業界や映像業界で特に有名な「サブリミナル効果」。例えば、フィルムやビデオというものは24コマから30コマの静止画でできており、この中に1コマだけまったく違う絵を挿入しておいても人間は覚えておくことができない。普通人間が覚えておくことができる映像や静止画の出現時間は、15分の1秒位だからである。しかし、潜在意識にはしっかりとこの絵は残り、自分では意識していないのにこの絵のことが気になるという現象がおこる。これが「サブリミナル効果」である。この現象は、特に広告で話題になり、人間の無意識に作用するという特性から、アメリカではこの効果を法律で禁止している。

（注5）普通パチンコ台というものは、2000発から3000発位玉が出ると、

（注3）全自動卓とは、麻雀のパイを自動的にシャッフルして並べてしまう卓のこと。卓の中央にパイを入れる穴があり、ゲームが終わるたびにそこにパイを入れる。そうすると、自動的にパイが並べられた状態で下からせり上がってくる。

「打ち止め」といってもうそれ以上プレイできなくなる。実際には、店員がやってきて打ち止めの札を台に貼ってしまうことになる。パチンコが好きな人は、この打ち止めを一日に何度やったかがステイタスになるらしい。

**■井出洋介名人の実戦麻雀**
東大卒の実力派若手プロ、井出洋介がプロデュースしたソフト。専用のコントローラーが付き、操作性は抜群。通常の麻雀の他、理想的な牌の切り方や点数計算を学ぶ練習問題や、リーグ戦といったモードがあり、麻雀ファンにとって実戦にも役立つつくりとなっている。　発売中／8500円（ファミコン）／カプコン

**■ＤＸ馬券王Ｚ**
競馬の勝ち馬予想ソフト。競馬新聞等の出走表から開催競馬場・馬場状態などのレース内容、騎手実績・調教状態・脚質などのデータをひろって入力すればよい。ゲームボーイだから競馬場でレース直前の情報（パドック、オッズ等）も入力可能。「馬番連勝式」にも対応。　4月下旬発売予定／5900円（ゲームボーイ）／アスミック

**■ベスト競馬・ダービースタリオン**
競争馬を育て、レースで優勝させることを目的とした競馬シミュレーションゲーム。与えられた資金の中で種馬を選んで自分の馬を生産、調教する。レースで賞金を得たら、それをもとにさらに優秀な種馬を選んだり持ち馬を増やしていく。Ｇ１レースのタイトルの獲得が最終目標だ。　発売中／6800円（ファミコン）／アスキー

●ゲーム画面とはいえ、結構きれいなグラフィックスでしょう。
戸張■うーん、そうだね。オーガスタの特徴がよく出てるよ。ちょっと遊んでいいかな…。（スーパーファミコンのパッドを動かして）ずいぶん遠くまで飛ぶじゃないの、これ。
●この画面にすると、グリーンの傾斜を見ることができるんですよ。
戸張■う〜ん、ちょっと短かったな。慣れていないとタイミングをとるのが難しいね、僕はこういう機械に触ったのは初めてだから。（ゲーム画面に目を戻して）ここから打ち下ろしになるんだよ。ここから攻めるときは、アイアンで打ってサンドウェッジで勝負する人と、バンカーが好きでバンカーまで打ちこむ人の両方のタイプがいるようだね。
●では、ここはバンカーの手前に落としていったほうがいいんですか？
戸張■うん、ここからは4番ウッドでいくんだよ。これだと、たぶん16ヤード足りないから手前のバンカーへ落ちるかもしれないけど…おっ、完ぺきな場所に落ちたね。
●すごいですね。とても今日初めてさわったとは思えない。
戸張■さて、次は第3打だね。ここはサンドウェッジで打つといいね。それでオープン・スタンスにして…（注1）ほら、これでグリーンにのった。
●……。
戸張■これね、奥につくとちょっとダウンヒルなんだ。
●よくそこまで記憶していますね。本当はピンの手前につけたかったんですか？
戸張■本当はね。この位置からだとちょっとフックラインになるはずだよ。
●これ本当に初めてですよね？
戸張■初めてだよ。（笑）このゲーム、コースがわかっているのとわかっていないのではずいぶん違うと思う。僕は職業柄わかっているからね。今のフックライン（注2）だって、ゲームが「こういうラインですよ」って教えてくれる前に、画面2つ分動かしたでしょ。
●ということは、グリーンの起伏みたいなものも結構忠実に再現されているようですね。
戸張■ああ、結構うまくシミュレートしている。すごいもんですよコレ、馬鹿にしたもんじゃない。おっと次は3番ホールだね。これはすごく短いパーホールなんだよ。340ヤードぐらいだったんじゃないかなあ。
●すごい記憶力ですね。
戸張■ゴルフを上手くなろうと思ったら記憶力がよくないと絶対にだめ。でないと、いつまでたってもうまくならない。
　でも、最初にこれに接しておけば、結構ゴルフに対する抵抗感っていうのがなくなっていいかもしれないね。クラブの選択なんかも簡単に覚えられるし。でも実際にゴルフに行ったときにあまりのギャップにがっかりするという可能性もあるね。（笑）こんなに上達に時間がかかるものなのかって…ここはアップヒルで短いからスプーンで打ちたいね。
●これはバンカーですね。
戸張■いや、その手前で止まるはずだ！……ほら。
●止まりましたね。いやあ、いくら覚えているからといってもすごいですね、ゲームでここまでというのは。
戸張■僕、天才的かなあ。
●我々だと、こういうときにコースに対する知識なんかありませんから、ド

# 戸張　捷

## PROFESIONAL VIEW - GOLF

本物の特徴をつかんだゴルフゲーム、シミュレーションはバッチリ。

**ゴルフに長けていれば、たとえゲームに触ることが初めてでもカンはつかめる。それだけゲームが本物に近いということにもなる。だから、ゲームを窓口に本物に挑戦するのもいいだろう。実際のプレイとなるとそうもうまくいかないけれど、その辺のおもしろさは見極めてほしい。**

**●とばりしょうプロフィール**
1945年生まれ。東京都出身。慶応義塾大学商学部を卒業。73年、ダンロップスポーツエンタープライズの設立と同時に住友ゴム工業より出向、トーナメントのプロデュースを数多く手掛ける。川奈ホテルの富士コースで行なわれるフジサンケイ・クラシックもそのひとつ。ゴルフ場の設計やティーチング・プロの育成など、グローバルな視点で日本ゴルフ文化の質向上をめざしている。
「ゴルフを楽しむ原点」「忘れられないゴルフのコツ」「笑っちゃうゴルフ」等、多数の著書があり、さらにゴルフトーナメントのテレビ中継レポーターをこなすなど多彩な活躍をみせる。本格的なジュニア養成を夢見る異才。ランダムアソシエイツ代表取締役。

**◆使用ソフト：遥なるオーガスタ**
ポリシスという3D技術を応用した、バーチャル・ゴルフとでもいうべきゴルフゲーム。このタイトルの登場で、ゴルフゲームというジャンルが限りなく本物に近い「シミュレーション」になってきた。グラフィックに3Dを導入することにより画面の中に奥行きを生じさせ、ゴルフに重要な「距離感」を演出することに成功している。これにより、グリーンまでどのぐらいあるか、自分のボールがどのぐらい飛んだか、などの情報が一目でわかるようになっているので、ゴルフの上級者でも楽しむことができる。もともとはPC-9801版として登場、伝統あるオーガスタコースを完全に再現したゲームコンセプトが好評を博し、スーパーファミコンにも移植された。今回使用したのはスーパーファミコン版。発売中／9800円／T＆Eソフト

**●ゴルフを楽しむ原点**
20年以上、世界のゴルフシーンを見つめ続けてきた著者が、ゴルフプレーヤーにとって忘れてはならない「大切なこと」を書き記した一冊。様々なエピソードが掲載されている。戸張 捷／祥伝社

**●ゴルフハンドブック**
ゴルフの基礎から応用までを、わかりやすいイラストを駆使して解説した、ゴルフの教科書とも言える一冊。初心者だけでなく上級者でも活用することができるほど内容が濃い。ソニー・マガジンズ

**●ゴルフダイジェスト**
定期刊行されているゴルフ雑誌の中では、代表格ともいえる存在。全体的で統一されている上品なデザインと、親切なレッスンページでファンの人気を集めている。ゴルフダイジェスト社

ライバー（注3）で飛ばしちゃうんですよね。

戸張■僕はわざとスプーン（注4）で打ったんだけど、あそこは狭くなっているんだよ、フェアウェイの右隅の方が。飛ばしちゃうこともできるけど、そのホールをどう攻めるか、ということがゴルフの醍醐味だから。

●例えばこういったゴルフゲームを戸張さんがプロデュースなさるとしたらどんなふうに作りますか？

戸張■そうだね、例えばレベルアップしてハンディキャップがよくなると、ランニングアプローチ（注5）みたいなテクニックがいるショットを打てるようになるとか。それから、よくわからないけど、コースをまわっているときに突然雨が降りだすとか。あとは、ティーアップ（注6）の場所が変更できるようになるといいね。

●ゴルファーにとっては、やはり本物に近づくほど面白くなりますか？

戸張■と、思いますよ。あと、僕が作ったら、コースをひとつ終わった後に画面を一枚だして、「バンカーは必ずなおしましょう」みたいなメッセージを出しますね。遊ばせながら、ゴルファー教育も適当にしていくっていうことだけど。

●コースについてはどうですか、ご自分で作ってみたいとか。

戸張■う〜ん、そうですね。有名なコースは自分でまわるのが一番じゃないかな。あたえられた場所のなかでどうやるかっていうのがゴルファー心理だからね。結局ホールは目の前にあるんだから、それをいかに攻略するか。作るより、与えられたものに挑戦するほうがゴルフをやるものとしてはおもしろいんだよ。

（注1）ゴルフにおいて、ボールとピンを結んだ直線に対し、構える足の位置を開いた状態にすること。反対に直線の方に足を向けて構えることをクローズド・スタンスという。
（注2）ゴルフのグリーン上で、ボールが左に曲がる芝目のことをいう。逆に右に曲がるラインはスライスライン。
（注3）1番ウッドのこと。ゴルフのクラブの中で最高の飛距離を得ることができる。
（注4）3番ウッド。
（注5）カップを狙うときに転がして寄せること。
（注6）最初の1打（ティーショット）を打つときに、ティー（地面につき差すボールの台）にボールをのせること。

■ペブルビーチの波涛
断崖絶壁と打ち寄せる波が自然のダイナミズムを感じさせるペブル・ビーチ・ゴルフ・リンクス。『遥なるオーガスタ』に続く第2弾。前作同様、コースを完全に再現。リプレイ機能も加わり充実度アップ！世界4大トーナメントの1つを舞台にいま熱い戦いが始まる。4月上旬発売／9800円（スーパーファミコン）／T＆Eソフト

■ダブルイーグル
スポーツとしてのゴルフをシミュレートするのみならず、ゴルファーとしての人生をも体験させてくれる異色のソフト。プロ・テストに合格することが、いかに至難の技かを教えてくれる。試合に出ても勝てなければ、満足なクラブも買えない。プロになってからも道は厳しいのだ。発売中／9500円（PC-9801）／アートディンク

■ナムコクラッシックII
ティーショットで3D、フェアウェイでオーバービュー画面を使用し、グリーンではズームアップ。流れるようなカメラワークが爽快なスピード感を演出している。操作性もスムーズで親しみやすい。コース、ゲームモード、キャラクターの数が豊富で、いろんな楽しみ方ができるのも魅力的だ。発売中／5900円（ファミコン）／ナムコ

What the Exciting Amusement

# 第4章 都市型アミューズメントスペースをチェック

# W O N D E R　E G G S

## 小人になってゲームの世界をさまようような興奮が、今ここに出現

**容赦なく迫りくる敵の攻撃！　捕われた姫を捜し出せ！**
**ジョイスティックを駆使していたゲーム世界が、等身大の世界になったナムコワールド。展開はマルチシナリオ、何度体験してもエキサイティング。**
**何人かが一緒になって体験する別世界。助けたり助けられたり、イイ感じ。**

### 遊びのノウハウを集大成した都市型テーマパークが誕生

ゲームの世界は確かに円熟期を迎えている。だが、ここまで発展を遂げてきたこの世界は、次にどういった方向に進めばいいのか。「遊びのクリエイター」をキャッチコピーに常に第一人者であり続けたナムコが、今、ひとつの答えを見せようとしている。それが今年2月29日に二子玉川園にオープンしたばかりの都市型テーマパーク「ナムコ・ワンダーエッグ」である。これまでも「つくば博」や「花博」など、期間限定の博覧会でアミューズメント施設を提供してきたナムコだが、今回そうした活動でつちかったノウハウをすべて結集。施設はもちろん、建築からサイトファニチュア、飲食、物販、運営までトータルに展開するテーマパークを登場させたのだ。

まず、コンセプトストーリー。遊びの女神エルズが4人の従神ピラリス「ミミクリ」「アレア」「アゴン」「イリンクス」を従えてこの地に降り立つ。そして彼らが生み落した卵から次々と遊びの空間が誕生した。こうした神話をふまえて、パーク内は、「エルズ広場」、「ラペロの市場」、「時の工場」、「竜の城」の4つのエリアで構成されている。

それぞれの空間では、スタッフもまた演出の一部だ。夢の世界を体験する主役の観客が「ドリーマー」とするなら、その手伝いをする脇役のスタッフは「アトラクター」。彼らはアトラクションごとに分かれたコスチュームで観客を迎え、パーク全体のドラマを一緒になって作ってくれるわけである。

### 今までとは違う参加体験型のアトラクション

さて、気になるのがアトラクションの中身だろう。よくある遊園地マシンの二次使用では、せっかくのコンセプトも水泡に帰してしまう。ここからがナムコの本領発揮だ。園内に現在ある13のアトラクションは、ただ乗ったり見たりするのではなく、自らの意思を反映させていく参加体験型が中心で、しかもそのほとんどがオリジナルに開発されたもの。ライバルと競い合ったり、いわゆる「ボスキャラ」を倒したりと、まさに大きなゲームマシン感覚の物が目白押しなのである。

例えば『ドルアーガの塔』。「花博」に出展した施設をバージョンアップしたもので、人気のロールプレイングゲームの実体験版だ。4人乗りのライドに乗って、魔法の剣でモンスターを倒し、捕われたお姫様「カイ」を救出する。次々と現れる敵の急所をレーザーガンで狙い撃ちしながら進んでいくのだが、プレイヤーの戦い方によってストーリーが変化するマルチシナリオと、成績によって物語が終了するマルチエンディングシステムが導入されている。つまり、乗り合わせた4人がしっかり攻撃目標をたて、3つのエリアをうまくクリアすることができないと、いつまでたってもお姫様には会えない仕組みになっているのだ。このへんが実にくやしい。途中で負けてしまうとどうしてももう一度チャレンジしたくなる。これはあの、惜しむことなく百

**■フューチャーコロシアム**
「ラペロの市場」にある、エキサイティングなハイテクカートアトラクション。持ち点はそれぞれ500点。赤外線通信で結ばれたホストコンピュータと連動して得点状況は逐一電光掲示板に表示される。デビルカートはノーマルカートに、ノーマルカートはデビルカートにぶつけることによって得点を挙げていく。背後はまったく見えないので、やっと他のカートにぶつけてデビルから逃れたと思ったら、後ろからドーンと来て、再びデビルに逆戻り、なんてこともよくあるのだ。ランキングトップになると暖かい拍手が迎えてくれる。熱くなること間違いなし。500円。

# W O N D E R　E G G S

円玉を次々と投入していったゲーセンの興奮に似ているではないか。
　次に『フューチャーコロシアム』。風貌は遊園地によくある、いわゆる「ダッゼムカー」に似てはいるが、ここでもナムコならではの遊びのアイデアがふんだんに採り入れられている。16台の各カートはホストコンピュータと赤外線通信で結ばれ、そのぶつけ方によって得点を競う仕組み。まず最初にコンピュータで「デビルカート」が決められ、そこからゲームスタート、デビルは早くノーマルのカートにぶつけないと持ち点がどんどん減っていく。ぶつけられたノーマルはたちまちデビルに変身だ。逆にノーマルはデビルに体当りすることによって点が増えていく。何のことはない子供の頃に遊んだ「手つなぎ鬼」のようなものだが、これがけっこうエキサイトしてしまうのである。
　もちろん現在隆盛を極めつつあるVR（バーチャル・リアリティ）をエンターテインメント分野に応用した映像シミュレーションマシンもナムコらしいアレンジで勢揃いしている。360度の巨大画面の中で最大28名のガンナーがスペースウォーズの主人公になって参加できる『ギャラクシアン3』、CGの世界を実際にドライブしている感覚が味わえる、ユーノスロードスターの実車を使用したドライビングシミュレーションの『シムロード』、ステージに作られた肉眼では見ることのできないジオラマの中の悪魔に向かって、特殊スコープを通してシューティングする『ファントマーズ』と続き、単純にアトラクションを楽しむだけでもたっぷり4、5時間は過ごせてしまうだろう。

## 21世紀の新しい遊びの空間

　チケットはプリペイドの「カルラカード」を導入。カードの裏面には入場した日付、アトラクション名とその乗った時間、そしてカードの残数が印字される。このカードが再生可能な特殊紙を使用している点、そして「アトラクター」のコスチュームがエコロジーをモチーフにアースカラーを基調にしている点など、企業としてエコロジカルな環境作りに努めている部分も見逃せない。ここ、ナムコ・ワンダーエッグは、あらゆる意味で「最先端」なのだ。
　92年7月には、プレイヤーの行動に応じて占いが行なわれ、魔女から占いの書がもらえる体験型占い施設「占い魔女の館」、2人乗りのライドに乗り込み、シュノーケルカメラのうつし出す映像を頼りに仮想の世界を旅する「バーチャルビークル」の2つのアトラクションが新たにラインナップに加わる。いずれもナムコがオリジナルに開発した、参加体験型のストーリーアトラクションだ。
どこまで楽しみが広がるのか、今後の展開に大いに期待したい。

**■ドルアーガの塔**
4人乗りのライドに乗ってスタート、魔法の剣（ガン？）でモンスターを倒しながら3つのエリアをクリアして、捕らえられたお姫さまを助け出す。乗り合わせた4人のチームワークが勝負のカギ。失敗するとお姫さまに会えないまま敢え無くエンディングを迎えてしまう。成功するまで何度でもチャレンジだ。600円。

**■ファントマーズ**
肉眼では見ることのできない、ステージに作られたジオラマの中のファントム（悪魔）たち。しかし、「ファントムスコープ」を覗けば彼らは出現する。照準を合わせて「ビリビリ光線銃」で彼らを撃退。迫力満点のSFXシューティングゲームだ。無駄撃ちしすぎて、親指が疲れないように注意しよう。300円。

**■ホテルゴースト**
ゴーストが取りついてしまったホテルでは、いたずら好きの彼らが様々なトリックで観客を迎える。最新の映像技術を駆使して、不思議な出来事が次々と巻き起こる、新感覚のハイテクお化け屋敷だ。400円。

**●ナムコ・ワンダーエッグ**
東京都世田谷区玉川1-15　二子玉川タイムスパーク内
Tel 03-3700-3451
午前10時〜午後10時／無休

# PLABO SENNICHI-MAE

ゲームのおもしろさを盛り上げる、スタッフのタレントぶりに熱狂！

**ひとりでじっとマシンに向かっていたんじゃつまらない。**
**場内がワッとわいてこそ、アミューズメントスペースはおもしろいのだ。ハイテクマシンの凄さは勿論、あちこちに見られるスタッフのパフォーマンス的演出で、閉ざされた、ゲームセンターのイメージから見事に脱出。**

## 大阪ミナミに放たれた娯楽の最新スポット！

昨年10月、大阪ミナミのド真ん中にいきなりデビュー。新名所としてすっかり定着した感のある、12階建ての複合レジャービル「AMZA（アムザ）-1000」。その2・3階部分にあたるナムコ直営の大型アミューズメント施設「プラボ千日前」が、今話題を集めている。

「アミューズメントからエンターテイメントへ」をコンセプトにしたナムコの事業展開は、人的サービスとハード面の融合が目標。つまり、ハイテクゲーム機の魅力に加え、スタッフによるパフォーマンスの面白さをミックスさせたものが、ここのウリなのだ。

例えば、『ファイナルラップ2』など多人数参加型のレースでは、各マシン上部にモニターを設置。プレイヤー以外のギャラリーにもレース展開を楽しめる工夫がなされている。レース中はアナウンサーが実況を生中継し、古館伊知郎ばりのギャグを交えて笑いをとったりと、遊び心いっぱいに盛り上げてくれるわけだ。また、配管むきだしのロフト風空間には、一昔前のゲームセンターに見られたような、狭い、暗い、不良の溜まり場といったイメージはまったくない。ゲーム機から発する色とりどりのライトも、まるでカジノにでもいるような感覚。これらはまぎれもなくアダルトを狙ったプレイスポットといえよう。事実、客層は20代のヤングビジネスマンやOLが主流である。

## 超リアル体験ハイテクゲーム機

近頃、3次元コンピューターグラフィック（以下CGと表記）の映像を使った、いわゆるハイテクゲーム機が次々と登場している。プラボ千日前店にも、あの花博で好評を得た『ギャラクシアン3 プロジェクトドラグーン』を設置。店のコア施設として位置づけされ、人気度も非常に高い。

花博の際に紹介されたものとの大きな違いは、ポリゴナイザーと呼ばれる、よりグレードの高いリアルタイム3次元CG映像の応用にある。もともと平面画像は2次元の世界だが、それを高度に立体化し、さらに奥行きを持たせたため、リアル感は格段にアップしたというわけだ。結果、仮想のスペースウォーズで、我を忘れてエキサイトできるものに仕上がっている。

その他にも、3次元CGを使ったさまざまなゲーム機があるので、いくつか紹介していくことにしよう。

まず、F1ブームで火がついたともいえる『ドライバーズアイ』。これはネーミングのとおり、プレイヤーが実際にF1ドライバーの視点に立ってレースを展開。本物そっくりのスリル満点、スピード感あふれる疑似体験が堪能できる。

この迫力あるゲーム性を表現するためになされた工夫は、まず25インチのマルチビジョンが左右、正面と、3画面採用に成功した点。これによって、周りの景色が目まぐるしく変化、時速200～300㎞のスピードがリアルに体感でき

■ギャラクシアン3　プロジェクトドラグーン
施設を23世紀の大型宇宙船内として設定。ゲーム説明の後、最大16名のプレイヤーがガンナーとなって砲撃バトルを展開する。コクピット内では、各プレイヤーがぐるっと背中あわせに座り、360度あらゆる方向から迫ってくる敵に対処。それぞれ個々に撃ち合うが全員の協力がないと作戦は失敗に終わる。難易度はゲーム中にコントロールされ、作戦成功率は50％ぐらいになるとか。ちなみに、ゲーム終了後は各プレイヤーの正面スクリーンにA～Eまでのランクが表示され、作戦に貢献した人、足を引っ張った人が一目瞭然。グループでやると後々まで笑えるし話のネタにもなる。500円。

# PLABO SENNICHI-MAE

る。しかも、6速あるギアシフトは、なんと実際にクラッチペダルを踏んでチェンジ。ミッション車とほとんど変わらない実車感覚での走行が可能だ。その他には、ボディソニック、F1マシンに似せた運転席の構造など細かい工夫が見られる。

もう一つ、最近開発されたゲームでおもしろいものといえば、『スターブレード』。いわゆる連射タイプのスペースウォーズで、ギャラクシアンを1人用にしたものと考えていい。

このゲーム機の最大の特徴は、スクリーンに投影された宇宙空間に、奥行きと立体感を持たせた点。専門的には、無限投影システムと呼ばれ、座席頭部のディスプレイ画面を凹面鏡に向けて反射。光の屈折や目の錯覚といった虚像を見せることによって、カラクリの映像体験をさせるのである。ワイド&ダイナミックな映像が効果的なサラウンド音声とあわさり、宇宙船のリアルな臨場感を体感させてくれる。

また、女性やカップルに人気のあるゲームとして『ゴーリーゴースト』などがある。内容はお化け屋敷に現れるゴーストを撃ち倒し、親玉をやっつければ勝ちという、単純なシューティング。しかし、ここにも先端技術の応用がなされているのである。

このゲームはジオラマで作ってあるお化け屋敷に、ゴーストのビデオ映像を写し、お化けの浮遊感や実体のない様子を表現。合成画面のもつ、立体感、透明感でその面白さを表現している。

## プラボの新たなる挑戦！ 年間40店舗出店計画

ハイテクゲーム機はさすがに刺激的で面白い。しかし、ゲームがどれほど進化し、高度に技術的になろうとも、もともとは人間の娯楽のために生まれたもの。一人家でファミコンをするみたいに、黙々とプレイし続けると必ず飽きる。その点、プラボではこれらCGゲーム以外にも、多人数で遊べる昔ながらの定番ゲームも残している。

カプセルのぬいぐるみをつかむ、メルヘンチックなドリームキャッチャー。ラリーをやり出すと止められなくなるエアホッケー、カジノの雰囲気を味わえるメダルゲームなど、ベーシックなものほどやたら燃えるというもの。

ナムコはこれからも、ますます新たなハイテクゲーム機を開発。人的サービスとあわせ、客の満足度をより高めるムードづくりの演出に力を入れていくという。

かつてのゲームセンターの時代は終わった。これからは、エンターテインメント性を追及した本物のアミューズメントが求められる時代となる。プラボは150〜1000坪の規模を持つ大型店を、年間40店舗出店していく予定。新しいマシンとの出会いがますます楽しみだ。

■ドライバーズアイ
モードは4種類。初級と上級の2つに、それぞれMTとAT選択ができる。初級は何台のマシンを抜けるかを競い、上級はコンピューターカーとの壮絶なバトルが楽しめる。ステアリングもスピードに比例してブレまくるため、最初はコースをキープするだけでも難しい。熱中してる人を見ていると結構笑える。300円。

■スターブレード
自動操縦式の最新戦闘機「ジオソード」に乗り込み、敵の巨大要塞「レッドアイ」を破壊すべく、ひたすら進撃するゲーム。ダメージを受ければエネルギーは減少し、ゲームオーバー。最終ステージにたどり着き、敵を倒せば感動のエンディングが流れ、これを聴きたいがためにお金をつぎ込む人も多い。200円（コンティニュー100円）

■ゴーリーゴースト
連射可能な銃が2丁付いた台で、お互いがそれぞれ協力し合ってゴーストを退治。ゲームは4つのシーンに分かれ、それぞれのステージの終了前には親玉が登場する。制限時間内に規定得点に達すればOK。ポイントを競い合うゲームなので、コンビの息が合わなければ、凶悪なボスゴーストを拝む前にゲームオーバーしてしまう。100円。

●プラボ千日前
大阪市中央区千日前2・9・17 「アムザ1000」内2F、3F
Tel 06-634-7031
午前10時〜深夜0時（2Fの一部は午前5時まで営業）／無休

# S U N C I R C U S

## ジェットコースターは郊外だけの娯楽にあらず。これが噂の街中遊園地。

**繁華街のド真ん中、ビルごと全部アミューズメントスペースとして
出現したのがサンサーカス。ハイテクマシンのなせるワザに興奮を呼ぶ、擬似空間ジェットコースター、バギーレース。
ディーラー相手に本格的なゲームが始まるカジノなど、刺激をくすぐる楽しさを発信。**

### 話題の体感刺激マシン D3BOSに人気集中

昨年6月、京都・河原町にオープンした「サンサーカス京都店」はミニ遊園地感覚のゲームセンター。250坪という広いスペースに満載のゲーム機の中でも、とくに人気を集めているのは、やはり映像体感型のマシンだ。

ゲームメーカーのタイトーが開発した『D3BOS』と呼ばれるこのマシンは、スピードとアクションが売り物。扉を開いてコクピット内に腰を下ろせば、バギーレースやジェットコースターなど実写&コンピュータ・グラフィックによる2パターンの映像が展開する。3本の円形軸が大型のサーボモーターで駆動し、球形のこのマシンが前後左右斜めと360度あらゆる方向に回転。縦横に振動するだけのボディソニック効果とは段違いの、大胆な体感刺激が得られる。しかも、カップルで友達同志でと、楽しさを共有できる2人乗りを実現したあたりが、人気に拍車をかけている秘密といえそうだ。

他にも見逃せないゲーム機のひとつとしてあげられるのが、対戦型ドライブのTVゲーム『パワーホイールズ』。ライバルプレイヤーの2人が、大木や岩石など障害物を避けながら、断崖絶壁やぬかるみのロードを突進。バギーのバトルの激しさに加え、ぶつかれば、ぶつかるほど車体がボコボコになっていくリアルな映像の臨場感が楽しめる。クラッシュあり、妨害ありと、知らず知らずに自分の凶暴性が発揮され、エキサイティング度はバッチリ。ストレスの高い時ほど夢中になれるゲームといえるかも。

その他、50インチ巨大モニターのテトリスや、5人いっぺんに得点争いできる対戦モグラたたき、レースもの、シューティングものと、とことん飽きずに楽しめるゲームがいっぱい。メダルゲーム、景品ゲームなどお馴染みのゲーム機も4階建てのビルのあちこちに設置されている。

一方、ちょっと注目したいのが、ゲーム機相手ではなく、実際に人間（ディーラー）によって進められる、カジノスタイルの遊技コーナー『ディーラーカジノ』。ブラックジャックやルーレットなど、ゲーム機オンリーの他のコーナーとは違い、人対人のかけひきのおもしろさを存分に堪能できる。思わずいっぱしのギャンブラー気分となって遊べそうだ。

また、最近の傾向だろうか、ゲームセンターに占いコーナーを置く店が増加しているようだ。ここも1階に占いの館をオープン。週に4回ほど占い師がやってきて、タロット、気術などで占ってもらえる。ゲーム機だけにとらわれない、ユニークな試みがあちこちに見られるのも興味深い。

■D3BOS
映像ソフトはスキー、バギーレース、ジェットコースター、スペースアドベンチャー（写真）と、最新型のエクスカージョン（別のD3BOSを追跡するレース）の5種類。ゲームオーバーまでは3～4分。途中、気分が悪くなった時は、シートベルトのギブアップスイッチを押すと自動停止する。500円、2人で800円。

■パワーホイールズ
ちょっと変わったゴーカート。操作レバーはアクセルとブレーキ、ニトロスイッチ（爆発的なスピードアップ）に、2段シフトで、コースは、初級、中級、上級、破壊レースの4種類。制限時間内に3周まわれば勝ちとなる。特にアイスバーンとジャンプの時の快感は、やみつきになるものがある。100円、2人で200円。

■ディーラーカジノ
ここだけは営業が2PM～11PM（18歳未満入場禁止）。入口でチャージとチップ込みの料金（20枚1000円、60枚2000円、100枚3000円）を払ってプレイする。アディション（追加）チップは、35枚1000円。コーナーではルーレット1台とブラックジャック2台が常時営業している。ゲームセンターとはいえ、雰囲気はもろラスベガス？

**●サンサーカス京都店**
京都市中京区河原町通三条下ル3丁目奈良屋町299-1
Tel 075-212-3303
午前10時～深夜0時／無休

# D A Y T O N A　P A R K

## 車の魅力を結集したアミューズメント。見て、ヨシ。遊んでさらにヨシ。

**古きよき時代を彷彿させる、一世を風靡させたビンテージカー。**
**ズラッと並んだガレージを見に行くだけでも価値がある。カーマニアなら、ここで何時間も立ちすくんでしまうかもしれない。**
**その後は、ハイテクを駆使したゲームやシミュレーション・マシンで一日を満喫。**

### 「サーキットとガレージ」をコンセプトにした車の王国

時は20世紀初頭。自慢の車を砂浜で駆り、スピードを競うという遊びが流行したフロリダの街、デイトナ。現在では国際的なストックカーサーキットのメッカとして、その名を轟かせている。この雰囲気をそのまま伝えるアミューズメント・スポットが、昨年12月にオープンした『デイトナパーク』。「サーキットとガレージ」をコンセプトとし、ゲーム、ホビー、レストラン&バーが一体となった、複合型のアミューズメントパークだ。総合プロデュースを手掛けるのは、近年のアメ車ブームを作ったタレント、所ジョージ氏。車展示販売場を兼ねたエントランスには、氏所有の車も数台展示されており、来館者の熱い視線を集めている。

館内はアミューズメント&ゲームを中心に、スロットレーシング、レストラン&バー、ショップの4ゾーンに分かれる。アミューズメント&ゲームのゾーンは、車をテーマにした140台以上もの最新ゲーム機器が所狭しと並ぶ巨大ゲーム要塞。中でも注目は、関東随一の2人用体感シミュレーションマシン『D3BOS』。画面の種類は、ジェットコースターの醍醐味をリアルに再現した「ウルトラツイスター」の他、「ローリングバギー」、「アクロバットスキー」、「スペースアドベンチャー」の4本。画面の動きに連動し、機体が前後左右360度高速回転。その動きの激しさ、迫力は、ギブアップ・ボタンが用意されていることもうなずけるほど。この他、アメリカで人気のシミュレーションマシン『SR2』や、迫力溢れるF1レースをシミュレーションできるボディソニック仕様のゲーム『ドライバーズアイ』も人気。また、土曜の夜は館内において約半時間のレーザー・ショーを開催。ダイナミックな光線と軽快なサウンドが飛び交う中でゲームを楽しむことができるという、ファンタスティックな趣向も用意されている。

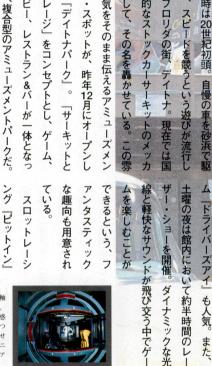
スロットレーシング『ピットイン』は、全6レーン、全長65mのスロットカーサーキット。インコースとアウトコースの差がない新設計のコースレイアウトが特徴。スペシャル仕様のレンタカーが用意されており、誰でも気軽に挑戦することが可能だ。一方、隣接するガレージをイメージしたレストラン&バー『デイトナ500』、カー&ホビーショップ『デイトナビーチ』も要チェック。特に、100種類以上のプラモデル、輸入書籍&ビデオ、オリジナルグッズがぎっしりと詰まったショップは、カーマニアでごった返す盛況ぶりだ。

まさに車の遊園地とも呼べる、この『デイトナパーク』。手軽に遊べる親しみやすさに加え、大型から小型まで自由自在に楽しめる多様なゲーム世界を確立した、新しいタイプのアミューズメント施設と言えそうだ。

**■D3BOS**
2人乗りフルカバーのコクピットが、3軸駆動方式によって全方向に高速回転する。リアルな動きとサウンドが生み出す臨場感は文句なしの満点。内部のモニターにうつされる映像は4種。搭乗前に好みに合わせてセレクトできる。今年、さらに映像メニューが増える予定。デートを盛り上げるアイテムに最適だ。料金1回500円。

**■スロットレーシング**
全長65mを誇る、関東一の規模。ビンテージカー、ストックカーなどの縮小スケールカーが繰り広げるレーシングバトルの快感は、実際のドライビングとは一味違ったスリルを満喫できる。スペシャルメイドのレンタカーもあり、手持ちの車がない人でも十分に楽しめる。レンタル料は一台500円（走行料、コントローラー込み）

**■デイトナビーチ**
USAメイド及び、オリジナルの商品がひしめくショップ。人気商品はTシャツやステッカー。また、エントランスの展示車は購入可能。実際にシートに座って、その魅力を堪能することができる。館内にはエンジンやストックカーなどのカーオブジェを随所に配置。デイトナの古き良き時代をしのばせる演出が楽しい。

**●デイトナパーク**
東京都町田市鶴間677・4
Tel 0427-99-6005
午前10時30分～深夜0時（ショップは23PMまで）
入場無料

# P L A B O　A K A S A K A

都心のゲームセンターが、オシャレに、気軽に、アダルトに変身。

**高級感ただようカジノの雰囲気を満喫し、
話題のバーチャル・リアリティで別世界空間を体験。そして最新ゲームマシンに白熱する。これすべて、最新のゲームセンターの情報。
エンターテインメントを追及した、アミューズメントスペースへの変身ぶりには脱帽。**

## 大人のためのゲームワールド『プラボ赤坂』

長野、大阪に続き、昨年12月に東京に登場したナムコの大型アミューズメントスペース『プラボ赤坂』。プラボとは「遊びの実験室」の意。ヤングからアダルト、ファミリーまでの幅広い年齢層が楽しめる、居心地のよい都市型ゲームセンターとして展開している。

館内は38台の参加体験型ゲームマシンを置く1階と、メダルゲームを中心とした34台の機器が集まる2階に分かれる。1階は明るくカジュアルな雰囲気。会社帰りの30代男性や若いOLで賑わっている。中でも、クレーンゲームの『ドリーム・キャッチャー』は人気の的。昔懐かしパックマンから相撲人形まで、種類豊富なぬいぐるみが揃う。

一転して、2階は高級感漂うきらびやかなカジノ風。スロットマシン、ブラックジャックなど、多種多様なメダルゲーム機が揃う。黒とメタリックを基調とするハイセンスなインテリア、ムーディな音楽とビデオ映像、しっとりとした大人の社交場を思わせる演出が粋。気分次第で気軽にもゴージャスにも遊べる、総合コーディネートされたゲームセンターとして注目したい。

## 新宿に夢の世界を創造する新型アミューズメント登場

新宿歌舞伎町にオープンする、バーチャル・リアリティ体験館『ヒューマックス・バーチャル・シアター』。このシアターでは本格的なシミュレーションシステム『BSB（ビーム・スキャン・バス）』を採用。CGや最新のSFXを駆使したソフト、デジタル・サウンドを取り入れたフィルム方式、エンターテインメント性を盛り上げるショー要素を総称する、五感の刺激度満点の新システム。ソフトを手掛けるのは『バック・トゥ・ザ・フューチャー・ライド』を成功させた、シミュレーションエンターテインメントの第一人者ダグラス・トランブル。オープニング作品では、実写とCGを巧みに融合させた夢あふれる映像世界を披露。作品は年数回、新作が用意される予定だ。エントランスとロビーは、古代の地層をイメージした海底洞窟風の隆起壁と、エコロジカルな青の色彩で統一。ソフトの「動」の世界に対し「静」の世界をプロデュースした、超現実空間への導入の役目を担う見事なまでの演出が凝らされている。

また、西新宿にはタイトーの6階建てアミューズメント施設『TAITO INN ゲームワールド』が登場。最新のゲーム機器300台以上を揃えた、まさにゲームの殿堂。内外装置に2億6千万円を投じられた店内は、きらびやかな音と光に彩られ、アダルトなムード漂う快適な空間を構築している。

**■プラボ赤坂**
店内はゆったりとした居心地の良い明るい空間。抵抗感なく遊べる、気軽なムードが心地好い。メダルゲームを置く2階には、クロークサービスや休憩用のカウンター、ノスタルジックな映像が流れるビデオモニターなどを設置。ゲームと雰囲気両方を快適に楽しめる、贅沢な趣向だ。メダルは10枚300円から、メダルの保管制度あり。

東京都港区赤坂4-2-6
グリーンビル赤坂
Tel 03-5570-5094
午前10時～午後11時
（2階は昼12時～）／無休

**■ヒューマックス・バーチャル・シアター**
劇場内の座席は8人がけのムービングシート。独立タイプなので、従来よりもリアルで緻密な動きをみせる。定員は48名。完全入替制。また、ロビーではBGMにリラクゼイション・ミュージックを使用するなど、ソフトに対応したトータルコーディネートが施されている。シアター全体で超現実空間を堪能できる新しい試みである。

東京都新宿区歌舞伎町1-21-7
地球会館地下1階
Tel 03-3209-7117
午前11時～午後8時／無休
大人・子供1500円

**■TAITO INN ゲームワールド**
1階はクレーンゲーム、2・3階はメダルゲームといった、ゲームの種類をテーマに各階のゲーム機種を統一して設置。内装もそれにあわせたテーマカラーで色彩統一されている。昔懐かしいゲーム機種から最新のものまで多種多様なゲームが並ぶ様は、ゲーム博物館ともいえそうだ。客層は幅広く、女性でも十分に楽しめる。

東京都新宿区西新宿1-4-1
午前10時～深夜0時／無休

アミューズメントの最前線を走り続けるゲームメーカー。
そして従来のコンピュータ環境を大きく変化させるマルチメディア産業。この2つの企業グループから、
注目度の特に高い71社を抜き出して紹介する。

# FACTORY●INFORMATION

## 株式会社 アイレム

設立時はパソコンから家電ゲーム機へのゲーム移植を主としていたが、アーケード版『R-TYPE』の成功により、シューティングというジャンルで不動の地位を確立した。特にアーケード版のレベルの高さは秀逸。現在は幅広いジャンル、メディアのゲームを意欲的に開発している。●代表作／『イメージファイト』『大工の源さん』『R-TYPE』■所在地／〒550大阪府大阪市西区西本町1-11-9岡本興産ビル■電話番号／06-535-4881■設立年／1974年■従業員数／380名■代表者名／高嶋由之■資本金／9800万円■売上高／80億円

## 株式会社 アスキー

もとはコンピュータ雑誌の出版社だが、その活動は非常に幅広い。代表的なものとしてMSXの企画、システム設計や、『ウィザードリィ』などの移植、アスキームックの刊行、オリジナルソフトの開発等があげられる。●代表作／『ウィザードリィ』シリーズ『ベストプレープロ野球』シリーズ『いただきストリート』■所在地／〒107-24港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル■電話番号／03-3486-7111（代）■設立年／1977年■従業員数／830名■代表者名／西 和彦■資本金／67億2800万円■売上高／340億円（90年度）

## 株式会社 アスミック

家庭用ゲームソフト以外に、ビデオ、映画といった様々なメディアを対象とした会社。スーパーファミコン、ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジンと、すべての家庭用ゲーム機のソフトを開発、製品化している。特にゲームボーイのソフトには良作が多く、スーパーファミコンでも話題作を提供している。●代表作／『超攻合神サーディオン』『DX馬券王Z』■所在地／〒162新宿区揚場町1-21■電話番号／03-3235-5611■設立年／1985年■従業員数／30名■代表者名／中村直人■資本金／4億9000万円■売上高／30億円

## 株式会社 アップルコンピュータ

グラフィカル・ユーザ・インタフェースに優れるパソコン「Macintosh」を84年に発表、以降DTPやデザインなどのクリエイティブな現場に大きな影響を与えた。Macintoshは、ビデオ（映像）、テキスト（文字）、サウンド（音楽）、アニメーションなどの各メディアをインタラクティブに統合し、マルチメディア環境を実現するコンピュータとして注目されている。■所在地／〒151渋谷区千駄ケ谷1-14-1■電話番号／03-3592-0505（お客様お問合せ窓口）■設立年／1983年■従業員数／200名■代表者名／武内重親■資本金／4億8000万円

## 株式会社 アートディンク

PC-9801を中心としたパソコンゲーム開発メーカー。シミュレーションゲームが専門。個性的な発想と独自のゲームシステムは、国際的に通用すると高い評価をうけている。その通好みのソフト作りにはファンも多い。FM TOWNSへの移植も行なっている。●代表作／『A列車』シリーズ『栄冠は君に』シリーズ『ATLAS』■所在地／〒261千葉県千葉市美浜区高洲1-21-1三基ビル3F■電話番号／043-279-9392■設立年／1986年■従業員数／40名■代表者名／永浜達郎■資本金／2000万円■売上高／10億円（1991年度）

## 株式会社 アトラス

ファミコン、PCエンジンなどのソフト制作に数多く携わり、確かな実績と技術力を蓄積し続けてきたソフトハウス。アーケードゲームの代表作『ブレイゾン』では、シューティングゲームに独自のコンセプトを持ったゲームシステムを導入し、ゲーム業界に旋風を巻き起こした。●代表作／『真・女神転生』『パズルボーイ』シリーズ『雀偵物語』シリーズ■所在地／〒162新宿区津久戸町3-12ツクト岡本ビル■電話番号／03-3235-7802■設立年／1986年■従業員数／70名■代表者名／原野直也■資本金／4億1830万円■売上高／30億円

## 株式会社 イマジニア

もともと渋好みのゲームを得意とする会社であったが、スーパーファミコンの発売以来、海外の秀作の移植、販売に力をいれている。とりわけ『ポピュラス』、『シム』シリーズの成功には目を見張るものがあり、そのオリジナル性とレベルの高さは他のソフトメーカーに様々な影響を与えたといえよう。●代表作／『シムアース』『ポピュラス』『パワーモンガー』■所在地／〒163新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル13F■電話番号／03-3343-8911■設立年／1986年■従業員数／35名■代表者名／神藏孝之■資本金／1億円■売上高／25億円

## 株式会社 インテック

ソフト開発と通信事業の会社である。ファミコンソフトの開発に参入したのは89年の『都留照人の実戦株式倍バイゲーム』から。現在、ゲーム開発はPCエンジンのCDロムロム用のソフトのみに絞っている。特色のあるソフトが多いが、ゲーム専門メーカーではないことも関係しているのかもしれない。●代表作／『太平記』『戦国関東三国史』『ザ・プロ野球』■所在地／〒930富山県富山市奥田町2-11■電話番号／0764-32-5511■設立年／1964年■従業員数／2812名■代表者名／金岡幸二■資本金／181億円■売上高／583億円

## ウルフ・チーム

ウルフ・チームは株式会社日本テレネット第二開発事業部のブランド・ネーム。パソコンゲームのソフトハウスとして出発、現在、メガドライブ、メガCD、スーパーファミコンにも参入している。独自の新しいシステム、高度な技術力、美しいグラフィックには定評がある。●代表作／『斬』シリーズ『アークス』シリーズ『ソル』シリーズ■所在地／〒170豊島区北大塚2-10-66セントラルビル6F■電話番号／03-5394-5565■設立年／1983年■従業員数／210名■代表者名／福島和行■資本金／3億6000万円■売上高／62億円

## 株式会社 SNK

アーケードマシン制作の中堅メーカーである。ソフト・ハードとも高いクォリティを誇る。『ネオ・ジオ』という家庭用とアーケード両対応の新しいゲームマシンを開発。アーケードゲームをセーブ・ロードできたり、ソフトをビデオレンタル店で貸し出すなど、ユニークな展開で高い評価を受けている。●代表作／『ASO』『アテナ』『餓狼伝説～宿命の闘い～』■所在地／〒564大阪府吹田市豊津町18-8■電話番号／06-338-7007■設立年／1978年■従業員数／360名■代表者名／川崎英吉■資本金／8800万円■売上高／175億円

## 株式会社 エニックス

社会現象にまでなった『ドラゴンクエスト』シリーズの発売元である。一般からゲームを募集したり、若い力を育てることに積極的な会社である。92年にエニックス・ゲームスクールを設立、ゲームデザイナーを養成するなど新たな展開を行なっている。●代表作／『ドラゴンクエスト』シリーズ『ソウルブレイダー』『ポートピア殺人事件』■所在地／〒160新宿区西新宿7-5-25西新宿木村屋ビル■電話番号／03-3367-1916■設立年／1975年■従業員数／117名■代表者名／福嶋康博■資本金／37億9760万円■売上高／150億円

## 株式会社 エポック社

ゲームを含めた幅広いおもちゃの開発を行なっている玩具メーカー。主力はゲーム、トイ、人形だが、ファミコンソフトも制作している。おもちゃとタイアップできるキャラクターものソフトなどは玩具メーカーならではの展開といえよう。●代表作／『ドラゴンスレイヤー』シリーズ『ドラえもん　ギガゾンビの逆襲』『ちびまる子ちゃん「はりきり365日」の巻』■所在地／〒111台東区駒形1-12-3■電話番号／03-3843-8812■設立年／1958年■従業員数／224名■代表者名／前田竹虎■資本金／2億6000万円■売上高／100億円

# FACTORY●INFORMATION

## 株式会社 カプコン

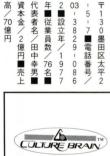
アーケードゲーム、家庭用ゲーム機ともに定評のあるゲームメーカーである。アクションゲームの連作『魔界村』シリーズは特にレベルが高くファンも多い。そのほか、映画をアドベンチャーゲームにするなど、ユニークな発想はこの会社独自のものである。●代表作／『超魔界村』『ファイナルファイト』『ロックマン』シリーズ■所在地／〒540大阪府大阪市中央区常盤町2-1-12■電話番号／06-946-6622■設立年／1979年■従業員数／520名■代表者名／辻本憲三■資本金／65億6550万円■売上高／330億円（92年3月期見込）

## 株式会社 カルチャーブレーン

対戦型格闘技ゲームの元祖『飛龍の拳』を業務用として発表、その移植版である『スーパーチャイニーズ』シリーズを中心とした、ストーリー性の強いアクションゲームを売りとしている。FC、GB、SFC用ソフトメーカーとして、スポーツゲーム、RPGなど他のジャンルでもオリジナリティあふれるゲームで幅広い人気を誇る。●代表作／『飛龍の拳』『スーパーチャイニーズ』■所在地／〒130墨田区太平2-5-7■電話番号／03-3829-0862■設立年／1977年■従業員数／76名■代表者名／田中幸男■資本金／2億円■売上高／70億円

## 京セラ 株式会社

ファインセラミックスで有名な京セラが昨年の『エレクトロニクス・ショー』で、カラー液晶テレビを内蔵していないポータブルタイプのCD-Iマシンを発表し、業界で話題を呼んだ。●代表作／『東京トランジットガイド』■所在地／〒607京都府京都市山科区東野北井ノ上町5-22■電話番号／075-592-3851■設立年／1959年■従業員数／1万4031名（平成3年3月31日現在）■代表者名／稲盛和夫■資本金／1014億7320万円（平成3年3月31日現在）■売上高／3308億9192万円（平成2年4月～3年3月）

## 株式会社 ゲームアーツ

セガのサードパーティーとしてメガCD用のソフトを開発中。もともとはパソコンソフトハウス。ファミコンソフトはパソコン版からの移植が多い。代表作の『シルフィード』はIBM-PCにも移植され、海外でも好評だ。メガCDのソフトでは、特にRPGの分野でめざましい活躍をみせる。●代表作／『シルフィード』『アリシアドラグーン』『LUNAR』■所在地／〒171豊島区南池袋2-9-9■電話番号／03-3984-1136（ユーザ-TEL）■設立年／1985年■従業員数／31名■代表者名／宮路洋一■資本金／1680万円■売上高／5億円

株式会社
## 光栄

パソコンゲームを中心に開発していたが、現在、家庭用ゲーム機にも幅広く移植を行なっている。古典を題材にとった、ウォーシミュレーションゲームが有名。独特のゲームシステムは後発メーカーに数々の影響を与えた。自社ゲームの攻略本も出版。●代表作／『信長の野望・武将風雲録』『三國志Ⅲ』『トップマネジメント・産能大編』■所在地／〒223神奈川県横浜市港北区箕輪町1-23-3■電話番号／045-561-6861■設立年／1978年■従業員数／230名■代表者名／襟川陽一■資本金／70億4000万円■売上高／84億円（90年度）

株式会社
## コナミ

アクションゲームやシューティングゲーム系で数々の名作を発表しているが、アーケードゲーム、パソコン、家庭用ゲームと幅広いメディアのソフト開発も行なっている。魅力的なキャラクターには固定ファンが多い。自社ソフトをパロディにする展開もユニーク。●代表作／『グラディウス』『悪魔城ドラキュラ』『ワイワイワールド』■所在地／〒101千代田区神田神保町3-25■電話番号／03-3264-5678■設立年／1973年■従業員数／648名■代表者名／菱川文博■資本金／80億9550万円■売上高／508億9000万円（91年2月期）

株式会社
## 工画堂スタジオ

PC-98を中心に、PCエンジン、メガドライブ、FM TOWNSなどにソフトを提供している。『シュヴァルツシルト』で、RPGとSLGの要素を合わせ持つ「シナリオシミュレーション」という新しい分野を開拓した。●代表作／『シュヴァルツシルトⅠ・Ⅱ・Ⅲ』『スーパーシュヴァルツシルト』『覇邪の封印』■所在地／〒162新宿区市谷台町11工画堂ビル■電話番号／03-3353-7724（ユーザーサポート）■設立年／1960年■従業員数／30名■代表者名／谷欣伍■資本金／3500万円■売上高／4億5000万円（平成2年度）

## サン電子
株式会社

『バットマン』シリーズ、『へべれけ』、『ナゾラーランド』シリーズなど、独特の作風と、個性的なキャラクターで知られるソフトハウス。オリジナル作品以外にも、『マンホール』、『レミングス』といった海外の質の高いゲームを家庭用ゲーム機に移植している。●代表作／『炎の闘球児 ドッジ弾平』『バットマン リターン・オブ・ザ・ジョーカー』『へべれけ』■所在地／〒483愛知県江南市古知野町朝日250■電話番号／0587-55-3500■設立年／1971年■従業員数／250名■代表者名／前田昌美■資本金／1億円■売上高／131億円

# FACTORY●INFORMATION

## 三洋電機
株式会社

オーディオ機器やテレビなどに限らず、家電全般を扱う総合電気メーカー。ポータブルCD-Iマシンを91年の「エレクトロニクス・ショー」に参考出展している。CD-Iの開発には着手したばかりのようだが、オーディオ機器メーカーとしてつちかった長年のノウハウを、今後どのようにCD-Iへと反映させていくかが注目されるところだ。■所在地／〒570大阪府守口市京阪本通2-18■電話番号／06-991-1181■設立年／1950年■従業員数／3万80名■代表者名／井植敏■資本金／1683億3726万円■売上高／1兆5871億4900万円

株式会社
## システムソフト

シミュレーションゲームのスタンダードとして知られる『大戦略』シリーズを制作したメーカー。ソフト開発はPC-98でのシミュレーション系が中心だが、マッキントッシュ用のアプリケーションの開発やローカライズなども手掛けており、幅広い活動を行なっている。●代表作／『エアコンバットⅡ』『大戦略』『天下統一』■所在地／〒810福岡県福岡市中央区天神3-10-30■電話番号／092-752-5262■設立年／1983年■従業員数／150名（92年2月6日現在）■代表者名／樺島正博■資本金／1600万円■売上高／50億円（91年実績）

## シエラ オンライン ジャパン
株式会社

IBM-PC、アミーガなどで、アドベンチャーゲームをメインに制作しているメーカー。マウスだけでゲームを操作できる新機軸のアドベンチャーゲームをシリーズで作っており、国内外ともに評価が高い。マッキントッシュやPC-9801、FM TOWNSへの移植も積極的に行なっている。●代表作／『KINGS QUESTⅤ』『SPACE QUESTⅣ』『POLICE QUESTⅢ』■所在地／〒162新宿区山吹町352■電話番号／03-5261-0970■設立年／1989年■従業員数／5名■代表者名／長野英二■資本金／1000万円

## ジャパン インタラクティブ メディア
株式会社

ポニーキャニオン、フィリップス、ヤマハの3社からなる合弁会社。アメリカのCD-Iメーカーである「P-MA」のタイトルを日本で移植・発売するメーカーである。さらに自社でも数種類のソフトを制作しており、そのクオリティは現在日本でトップクラスだといえる。今後もっとも注目されるCD-Iメーカーの一つになることは間違いないはずだ。●代表作／『斉藤由貴 ANNIVERSARY』■所在地／〒102千代田区九段北4-3-31■電話番号／03-3221-3088■設立年／1988年■代表者名／有泉一雪■資本金／9億円

キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO

快感トリップ、五感を悩殺!!

絶頂の世界がふたりを包む。

カラダごと前後左右に360°大回転.迫力の映像・音響が五感を揺さぶる.「ディー・スリー・ボス」は,全米を震わせた世界最大のジェットコースター「バイパー」をはじめサンドバギーや宇宙旅行などシュールな体験があじわえる,2人乗り巨大体感マシンだ!!

コレがあるのはこちら
あなたの絶叫をお待ちしています.

〈DO館〉
熊谷市佐谷田字飯塚1410-1 TEL.0485-26-5554

〈セイタイトー デイトナゲームス〉
東京都町田市鶴間677-4（国道16号沿い フォトン跡地）
TEL.0427-99-6009

D3BOS™
ディー・スリー・ボス

株式会社タイトー
本 社：〒102 東京都千代田区平河町2-5-3
TEL：(03)3222-4888

## 株式会社 ジャレコ

業務用、家庭用を問わず、質の高いアクション、スポーツ・ゲームソフトを提供。FC初のリアル野球『燃えろ!プロ野球』、SFC『スーパープロフェッショナルベースボール』などは、その面目躍如たる作品。●代表作／『燃えろ!プロ野球』シリーズ『忍者じゃじゃ丸』シリーズ『西遊記ワールド』シリーズ■所在地／〒158世田谷区用賀2-19-7■電話番号／03-3708-4811（大代表）■設立年／1971年■従業員数／350名■代表者名／金沢義秋■資本金／23億1574万円（92年3月現在）■売上高／137億6785万円（91年3月実績）

## 株式会社 スタークラフト

パソコンで優秀なゲームを提供してきたメーカー。特にファンタジーRPGには定評があり、多くの固定ファンをつけている。今年からスーパーファミコンなど各種家庭用ゲームに参入し、自社のソフトを移植していく予定があるとのことなので、今後も楽しみなメーカーだ。●代表作／『マイト・アンド・マジック』シリーズ『ファンタジー』シリーズ『指輪物語』シリーズ■所在地／〒355埼玉県比企郡滑川町羽尾359■電話番号／0493-56-3988■設立年／1979年■従業員数／17名■代表者名／中澤 實■資本金／2000万円■売上高／約3億円

## 株式会社 スクウェア

会社の設立当初はパソコンソフトの開発専門であったが、現在はRPGの名作を数多く制作することで知られるソフトメーカー。なかでも『ファイナル・ファンタジー』シリーズは有名で、『ドラゴンクエスト』とは違った魅力で、現在のRPGシーンをリードしている。●代表作／『ファイナル・ファンタジー』シリーズ『ロマンシング サ・ガ』『聖剣伝説』■所在地／渋谷区恵比寿1-13-6■電話番号／03-5488-1525■設立年／1986年■従業員数／127名■代表者名／水野哲夫■資本金／6億4200万円■売上高／166億円

## 株式会社 セガ・エンタープライゼス

昨年、メガドライブ用アダプターとしてCD-ROMドライブ「メガCD」を発表。さらに今春、メガドライブとメガCDの一体型マシン「ワンダーメガ」をリリース。その活発な動きからは今後も目が離せない。●代表作／『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』『シャイニング・フォース-神々の遺産-』『アドバンスド大戦略-ドイツ電撃作戦-』■所在地／〒144大田区羽田1-2-12■電話番号／03-3743-7430■設立年／1960年■従業員数／2850名■代表者名／中山隼雄■資本金／242億8600万円■売上高／1065億円（91年3月実績）

# FACTORY●INFORMATION

## 株式会社 セタ

『スーパーリアル麻雀』シリーズなどのアーケードゲームの開発、ファミコン、スーパーファミコンなどのソフト開発、販売、カスタムICチップをはじめとするハードウェア、在宅医療機器開発などの幅広い業務をこなし、技術の最先端をいくコンピュータ総合開発会社である。●代表作／『エキゾーストヒート』『ガデュリン』『初段森田将棋』■所在地／〒143大田区西馬込2-1-15K.S.T.BLD.2F■電話番号／03-3778-2711■設立年／1982年■従業員数／24名■代表者名／富士本 淳■資本金／1200万円■売上高／24億円（91年度）

## 株式会社 タイトー

テレビゲームの火付け役となった『スペースインベーダー』を開発した、アーケードゲームの老舗的存在。現在ではアーケードだけではなく家庭用ゲーム機のソフトにも力を入れており、アクション、シューティング、アドベンチャーとジャンルにこだわらないソフト作りをしている。●代表作／『ダライアス』『人生劇場』『ニンジャ・ウォリアーズ』■所在地／〒102千代田区平河町2-5-3■電話番号／03-3222-4888■設立年／1953年■従業員数／1944名■代表者名／長谷川桂祐■資本金／10億円■売上高／688億円（平成3年3月現在）

## ソニー 株式会社

日本を代表する大手電気メーカーのひとつ。オーディオ、ビジュアルなどのハード、ソフトを古くから開発しており、それらのノウハウの集合体ともいえるポータブルタイプのCD-Iを昨年開発発表している。家庭用ゲーム機の世界でもスーパーファミコンとCD-ROMを一体化した「プレイステーション」を開発中。■所在地／〒141品川区北品川6-7-35■電話番号／03-3448-2111（大代表）■設立年／1946年■従業員数／1万8130名■代表者名／大賀典雄■資本金／2979億4507万円■売上高／1兆8806億円（90年度実績）

## 大日本印刷 株式会社

大日本印刷は、世界最大規模の総合印刷企業である。印刷の歴史と共につちかってきた情報処理の技術を応用し、電子ブック、CD-I、DVIなど、さまざまなジャンルのソフトを制作している。情報加工の最先端をいく企業として、今後の展開が大いに注目される。●代表作／『ザ・バーズ』『あいうえ折り紙』■所在地／〒162-01新宿区市谷加賀町1-1-1■電話番号／03-3266-2111（ダイヤルイン案内台）■設立年／1894年■従業員数／1万2633名■代表者名／北島義俊■資本金／1046億円■売上高／1兆315億円（91年3月）

株式会社
## dBソフト

もともとはパソコンのアプリケーションなどを開発していた会社。シャープのX1用dBベーシックは有名である。現在もワークステーション用のソフト開発が中心だが、大ヒットを飛ばしたパズルゲーム『フラッピー』、マルチプレイゲームの元祖『鉄道王』など、ゲームの分野においても充実した開発力を持つ。●代表作／『フラッピー』『ヴォルガードII』『鉄道王』■所在地／〒004北海道札幌市厚別区下野幌テクノパーク1-1-15■電話番号／011-807-6700■設立年／1980年■従業員数／80名■代表者名／古谷貞行■資本金／8000万円

株式会社
## チュンソフト

『ドラゴンクエスト』シリーズを開発した中村光一氏が創立したゲームメーカー。日本のサクセスストーリーのひとつとして数えられている。『ドアドア』など、パソコン時代から活躍してきた実力派のメーカーである。『ポートピア連続殺人事件』は余りに有名。●代表作／『ドラゴンクエスト』シリーズ『テトリス2＋BOMBLiS』『弟切草』■所在地／〒160新宿区新宿6-24-20丸増新宿ビル10階■電話番号／03-5272-5155■設立年／1984年■従業員数／34名■代表者名／中村光一■資本金／3000万円■売上高／8億9000万円

株式会社
## T&Eソフト

国産パソコンの黎明期からさまざまなゲームソフトを開発し、高い評価を受けてきた会社。特にPC-98のゲームとして発表した『遥かなるオーガスタ』は、ゲーム業界に大きな影響を与えた。完全な3Dと緻密なプログラムで見事にゴルフを再現したこのソフトの功績は大きい。●代表作／『遥かなるオーガスタ』『ハイドライド』『ルーンワース』■所在地／〒465愛知県名古屋市名東区豊が丘1810／■電話番号／052-773-7770■設立年／1982年■従業員数／41名■代表者名／横山俊朗■資本金／8355万円■売上高／17億4300万円

株式会社
## テクノスジャパン

アーケードゲームのメーカーとして頭角をあらわした会社。純粋なケンカゲーム『熱血硬派くにおくん』を発表し、話題を呼んだ。『くにおくん』はこのあとファミコンに移植されてシリーズ化し、現在まで良質のアクションゲームシリーズとしてファミコンのソフトシーンに影響を与え続けている。●代表作／『くにおくん』シリーズ『ダブルドラゴン』『WWF』■所在地／〒160新宿区歌舞伎町2-31-11■電話番号／03-3205-2555■設立年／1981年■従業員数／98名■代表者名／瀧邦夫■資本金／9000万円■売上高／50億円

# FACTORY●INFORMATION

株式会社
## テクノソフト

『サンダーフォース』シリーズで一躍有名になった九州のゲームメーカー。九州には優れたゲームメーカーが多いが、テクノソフトもそのひとつだ。丁寧なソフト作りに定評があり、いつもファンを楽しませるタイトルを市場に提供している。メガドライブ、X68000、業務用ゲームのソフト開発など幅広い活動をしている。●代表作／『サンダーフォース』シリーズ■所在地／〒857長崎県佐世保市福石町4-14■電話番号／0956-33-5555■設立年／1982年■従業員数／42名■代表者名／大園富美男■資本金／授権資本金2億円■売上高／8億円

株式会社
## テクモ

業務用のゲームマシンやソフトの開発、アミューズメント施設の運営などで有名な会社。家庭用ゲーム機ではファミコンに参入しており、しっかりしたゲームシステムに効果的なビジュアルがうまく挿入されているものが多い。長年つちかわれた経験と、フロンティアスピリットの生きた会社である。●代表作／『キャプテン翼』シリーズ『忍者龍剣伝』■所在地／〒102千代田区九段北4-1-34■電話番号／03-3222-7645■設立年／1967年■従業員数／370名■代表者名／柿原 孝■資本金／27億5580万円■売上高／122億4600万円

株式会社
## データイースト

さまざまなジャンルのゲーム開発を手掛け、ほとんどの家庭用ハード機器に供給している。どれもひねりをこらしたもので、渋めの設定のストーリー展開が特徴だ。「神宮寺三郎」のように魅力あるキャラクターも生み出した。アーケードゲームや占い機の製作のみならず、ピンボールの製造・販売でも有名。●代表作／『メタルマックス』『探偵 神宮寺三郎』シリーズ『ヘラクレスの栄光』■所在地／〒167杉並区荻窪5-11-17■電話番号／03-3220-8000■設立年／1976年■従業員数／231名■代表者名／福田哲夫■資本金／5億5500万円

株式会社
## データウエスト

「FM TOWNS」でアドベンチャーゲームといえばこのメーカーの存在を忘れることはできない。DAPSという独自のアニメーションシステムを使い、驚くほど高画質な動画を演出してゲーム要素に盛り込んでいるのだ。ホラーというより怪奇ものを題材とすることが多く、丁寧なゲーム作りに好感がもてるメーカー。●代表作／『ナイトメア』『ワイアット』『ライザンバーIII』■所在地／〒538大阪府大阪市鶴見区放出東3-8-28■電話番号／06-968-1236■設立年／1986年■従業員数／27名■代表者名／秋田直和■資本金／1000万円

株式会社
## 東亜プラン

アーケードマシンの開発などでアミューズメント業界の中期から活躍しているメーカーである。家庭用ゲームマシンは90年からの参入と新しく、優秀なアーケードゲームをメガドライブなどに移植している。初のファミコンソフトは『スノーブラザーズ』で、91年12月にリリースしている。●代表作／『鮫！鮫！鮫！』『ゼロウィング』『スノーブラザーズ』■所在地／〒167杉並区清水1-8-4東亜ビル■電話番号／03-5397-0511■設立年／1982年■従業員数／51名■代表者名／清本吉行■資本金／500万円■売上高／20億円

株式会社
## 東芝EMI

昨年発表したマッキントッシュのCD-ROMソフト『A-ice』によって、日本でも海外に劣らないインタラクティブ・シネマが作れるということを実証してみせたメーカー。現在は自社のタレントである田村英里子をフィーチャーしたCD-Iソフト（デモ版）を制作しており、今後の音楽パッケージの在り方を模索している。●代表作／『A-ice』■所在地／〒107港区赤坂2-2-17■電話番号／03-3587-9005■設立年／1960年■従業員数／1025名■代表者名／乙骨剛■資本金／16億6700万円■売上高／722億5000万円

株式会社
## ナグザット

有機的で独特の美しさをもつ数々のゲームでプレイヤーを魅了する。その特長がもっとも生かされた作品といえば、やはり『ナグザットピンボール』シリーズ。質のよいグラフィック画面とゲーム性の高さで多くの人々に評価され、ナグザットの地位を高めた作品だ。●代表作／『エイリアンクラッシュ』『デビルクラッシュ』『精霊戦士スプリガン』■所在地／〒101千代田区外神田6-5-12偕楽ビル4F■電話番号／03-3839-0080■設立年／1988年■従業員数／18名■代表者名／塚本勲■資本金／5000万円■売上高／18億1000万円

株式会社
## ナムコ

一世を風靡し、今なお語り継がれるアーケードの名作『パックマン』を作ったメーカー。旧くから名作を作ってきたという栄光にとどまらず、3Dを多用したゲーム作りなどビジュアル面でも画期的なものを発表、今後も目が離せない。●代表作／『ファミスタ』シリーズ『ワギャン』シリーズ『ワルキューレ』シリーズ■所在地／〒146大田区矢口2-1-21■電話番号／03-3756-2311（代）■設立年／1955年■従業員数／1650名（92年4月1日現在）■代表者名／中村雅哉■資本金／69億8400万円■売上高／456億円（91年3月現在）

# FACTORY●INFORMATION

株式会社
## 日本アイ・ビー・エム

世界でも最大規模を誇る総合コンピュータ企業、IBMは、主にビジネスシーンを中心に深くコンピュータを浸透させた。しかし近年、グラフィックス機能の向上やGUIを実現させるOS『Windows 3.0』などの導入で、ビジネスに留まらない活躍を示している。有名な海外のゲームが主にIBMのマシンで発表されていることも見逃せない。■所在地／〒106港区六本木3-2-12■電話番号／03-3586-1111（代）■設立年／1937年■従業員数／2万4855名■代表者名／椎名武雄■資本金／1353億円■売上高／1兆2721億4400万円

株式会社
## 日本テレネット

パソコン、メガドライブ、PCエンジンなどのジャンルでソフトを発表している。内部にレーザーソフト、ウルフチームなどの開発チームを持っており、特にPCエンジンのソフトを開発しているレーザーソフトのアニメーション効果は有名。この演出のファンも多い。●代表作／『コズミックファンタジー』シリーズ『ヴァリス』シリーズ■所在地／〒170豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル■電話番号／03-5394-6603■設立年／1983年■従業員数／210名（92年3月現在）■代表者名／福島和行■資本金／3億3600万円■売上高／62億円

株式会社
## 日本電気ホームエレクトロニクス

PCエンジンのオフィシャルメーカーである日本電気ホームエレクトロニクスは、日本でも有数の家電メーカー。CD-ROMを最初に家庭用ゲーム機に導入した功績は高く、任天堂、セガと並んで現在のゲーム業界をリードしている。アメリカにハドソンとの合弁会社「ターボテクノロジー社」を作るなど、活発な動きを見せている。■所在地／〒108港区芝5-33-1森永プラザビル■電話番号／03-3454-5111■設立年／1953年■従業員数／4630名■代表者名／宮脇知生■資本金／335億円■売上高／3882億円（91年3月期）

株式会社
## 日本ビクター

日本の音楽シーンを古くから支え続けてきた、確かな技術力を持つAV総合メーカー。ビデオ、テレビなどに加えソフトにも実績がある。セガとの提携により4月から発売する家庭用ゲーム機「ワンダーメガ」では、ゲームにAVのノウハウを導入させるというコンセプトを示し、今後のゲームシーンに大きな影響を与えるはず。■所在地／〒103中央区日本橋本町4-8-14■電話番号／03-3241-6311■設立年／1927年■従業員数／1万4000名■代表者名／坊上卓郎■資本金／341億6000万円■売上高／6387億3500万円（91年3月期）

## 日本ファルコム
株式会社

数々の大物RPGを生みだした優秀なメーカーである。特に『ドラゴンスレイヤー』シリーズでは多くのファンをつかみ、現在業界をリードしている存在のひとつだ。主にパソコンシーンで活躍しているが、家庭用ゲーム機に頻繁に移植されるので、メディアを選ばないソフト作りをしているといえる。●代表作／『ブランディッシュ』『イースI～III』『ドラゴンスレイヤー英雄伝説』■所在地／〒190立川市曙町1-14-13立川MKビル■電話番号／0425-27-6501■設立年／1981年■従業員数／52名■代表者名／加藤正幸■資本金／1000万円

## 日本物産
株式会社

もともとはゲームセンターなどのアーケードで活躍したメーカーで、この業界ではかなりの古参。家庭用ゲーム機へも参入しており、移植作や新作をたえず発表し続けている。これといって派手な動きはないが、質の高いソフトを堅実に提供している。通常は「ニチブツ」という名称で呼ばれている。●代表作／『F1サーカス』『テラクレスタ』『バニラシンドローム』■所在地／〒530大阪府大阪市北区天神橋1-12-9■電話番号／06-353-5211■設立年／1972年■従業員数／80名■代表者名／鳥井末治■資本金／5000万円■売上高／30億円

## 日本フィリップス
株式会社

CD-Iの規格をソニーと共に提唱した、本社をオランダに置く総合電機メーカー。その歴史は古く、日本よりも欧米などの海外で知名度が高い。このメーカーの名前なくしてCDやCD-ROMのことを語ることはできない。デッキサイズのCD-Iを発表していたが、新たにポータブルのCD-Iマシンを1月の「CES」で公開した。■所在地／〒108港区港南2-13-37フィリップスビル■電話番号／03-3740-5326■設立年／1953年■従業員数／675名■代表者名／H・Th・ホクスバーゲン■資本金／40億円■売上高／1596億円

## 任天堂
株式会社

もとはトランプ等の玩具メーカーだったが、ファミリーコンピュータが大ヒット。その後もスーパーファミコン、ゲームボーイなどを発表するとともに、高品質のソフトを供給している。アメリカ進出も成功。今年の1月にスーファミ用CD-ROMについて発表、注目を集める。●代表作／『マリオ』シリーズ『ゼルダの伝説』シリーズ『テトリス』■所在地／〒605京都府京都市東山区福稲上高松町60■電話番号／075-541-6111■設立年／1947年■従業員数／834名■代表者名／山内溥■資本金／100億6540万円■売上高／4509億円

# FACTORY●INFORMATION

## パイオニア
株式会社

日本のオーディオビジュアルシーンは、この会社が作り続けてきたといっても過言ではないだろう。近年はレーザーディスクの開発に力を入れ、充実した実績を上げている。レーザーディスクを一歩進めたLD-ROMなどの開発も行なっており、マルチメディアへの展開が期待される会社である。■所在地／〒153目黒区目黒1-4-1■電話番号／03-3494-1111（大代表）■設立年／1947年■従業員数／8853名（平成3年6月末現在）■代表者名／松本誠也■資本金／484億3090万円■売上高／3964億5000万円（平成2年4月～3年3月単独決算ベース）

## パック・イン・ビデオ
株式会社

難易度が比較的優しいゲームを中心に、プレイヤーに親切なタイトルを市場に提供しているメーカー。また、映画を題材にしたソフトを開発することでも知られている。今年の3月に発表したCD-ROMタイトル『川のぬし釣り』では、従来のソフトとは違った不思議なコンセプトで勝負している。●代表作／『川のぬし釣り』『ランボー』『ナイトライダー』■所在地／〒104中央区銀座6-13-16銀座ウォールビル■電話番号／03-565-8731■設立年／1970年■従業員数／70名■代表者名／坂井敬一■資本金／1億円■売上高／70億円

## バーチャル・イースト
株式会社

環境映像的なマックのCD-ROMタイトルで定評のメーカー。歴史は浅いが、新しい趣向をもったソフトを作り出す腕前は十分といったところ。CD-Iのソフトメイキングにも名乗りをあげており、これからが期待される。今後はこういった、小さいが実力派のソフトハウスが多く出現するだろう。●代表作／『かぎろい幻想』『Tri 3D Trial』■所在地／〒531大阪府大阪市北区大淀南3-2-1セントマルク202■電話番号／06-453-6101■設立年／1990年■従業員数／8名■代表者名／東 祥高■資本金／3200万円■売上高／1億円

## ハドソン
株式会社

TVゲーム用ソフトの大手メーカー。アニメーションを多用したビジュアルやCD音源によるサウンドを重視する。『天外魔境』は世界初のCD-ROM・RPGゲームだった。続編はさらにこれからのスーパーCDロムロムの将来を占う上で大きなポイントとなるだろう。●代表作／『天外魔境・天外魔境II』『桃太郎』シリーズ『PC原人』シリーズ■所在地／〒162新宿区市谷田町3-1-1ハドソンビル■電話番号／03-3260-4622（代）■設立年／1973年■従業員数／300名■代表者名／工藤裕司■資本金／4000万円■売上高／400億円

# FACTORY●INFORMATION

## 株式会社 HAL研究所

もともとはパソコンゲームを製作するメーカーであったが、ファミコンに参入してからは精力的に家庭用ゲームソフトを開発している。『上海』といったパズルゲームから映画をテーマにしたアクションまで、ジャンルは幅広い。●代表作／『メタルスレイダーグローリー』『ジャンボ尾崎のホールインワン』『ピンボール～66匹のワニ大行進』■所在地／〒101千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F■電話番号／03-3252-6344■設立年／1980年■従業員数／85名■代表者名／池田毅■資本金／2億4050万円■売上高／40億円

## 株式会社 バンダイ

玩具メーカーの大手。キャラクターものの商品化には定評があり、そのノウハウを生かしたゲームソフトを多数制作している。映像（ビデオ・LD）などの業務も行なっている。関連会社にバンプレスト、エンジェル、ユタカ、ベックがある。●代表作／『ドラゴンボールZ』『ファミコンジャンプII』『まじかるタルるートくん』■所在地／〒111-81台東区駒形2-5-4■電話番号／03-5828-3333（ファミコンクラブ）■設立年／1950年■従業員数／970名■代表者名／山科 誠■資本金／194億円■売上高／1083億円

## 株式会社 バンプレスト

バンダイグループの1社として、TVキャラクターを使用したゲームを数多く製作している。特に他社では真似できない、様々なヒーローを満載したゲームが子供たちに人気。最近ではゲームセンター向けのテーブルゲームや、景品用ぬいぐるみにも力を入れている。●代表作／『グレイトバトルII・ラストファイターツイン』■所在地／〒111台東区駒形1-4-14バンダイ第三ビル■電話番号／03-3847-5161■設立年／1977年■従業員数／73名（92年2月末現在）■代表者名／杉浦幸昌■資本金／3億円■売上高／65億円（91年2月期）

## 株式会社 ビクター音楽産業

ファミコン用のパズルソフト『バナナ』で業界に参入。その後もPCエンジンに作品を発表している。レコード会社の一部門であることを生かしたCDロムロムソフトに力を入れている。●代表作／『ダンジョン・マスター』『サンサーラ・ナーガ』『マジカルサウルスツアー』■所在地／本社・〒150渋谷区神宮前4-26-18／ニューメディア事業部・〒151渋谷区千駄ケ谷2-8-16■電話番号／03-3423-7901（ニューメディア事業部）■設立年／1972年■従業員数／500名■代表者名／高山 登■資本金／10億円■売上高／600億円

## 有限会社 BPS

『テトリス』の移植で一躍名を轟かせたメーカー。一種のカルトゲームともいうべきRPG『ブラックオニキス』でパソコン界にデビュー、その後ファミコンに移植もしている。他にも数々のアクションパズルゲームを発表。●代表作／『ブラックオニキス』『ハットリス』『テトリス2+ボンブリス』■所在地／〒226神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3ユニオンビル5F■電話番号／045-931-0151■設立年／1983年■従業員数／54名■代表者名／ロジャース・H・ブラウアー■資本金／1000万円■売上高／45億円（平成2年度）

## 株式会社 ヒューマン

スポーツ系ゲームを中心に、SFC、FC、GB、PCE、MDなど、幅広くソフト開発を行なっている。またプログラム、デザイン、CGなどハード、ソフト両方のニューメディアに対応する人材を育成するため『ヒューマン・クリエイティブ・スクール』を開校している。●代表作／『スーパーフォーメーションサッカー』『ファイヤープロレスリング』シリーズ■所在地／〒180武蔵野市吉祥寺本町1-35-14■電話番号／0422-20-1521■設立年／1983年■従業員数／130名■代表者名／鈴木長四郎■資本金／1000万円■売上高／30億円

## 株式会社 富士通

CD-ROM搭載のパソコン「FM TOWNS」を市場に広め、高水準の動画や音声がゲームにも使用できることを初めて業界に知らしめたメーカー。先ごろ完全一体型の「FM TOWNS II UX」を発表。●代表作／『Sim City』『Air Warrior』『シャーロック・ホームズの探偵講座』■所在地／〒100千代田区丸ノ内1-6-1■電話番号／03-3216-3211（代表）■設立年／1935年■従業員数／5万768名■代表者名／関澤義■資本金／2214億1562万円（91年3月末）■売上高／2兆3377億円（90年度）

## 株式会社 ポニーキャニオン

外国製のパソコンゲームの移植で知られ、世界的に有名なゲームを日本語で楽しめる環境を提供している。RPGでは『ウルティマ』や『バーズテイル』、ゲームボーイではパズルゲームの古典『倉庫番』など。またそれに限らずテーブルゲームとして、さまざまな切り口で将棋を扱った作品を発表している。●代表作／『ウルティマ』シリーズ『谷川浩二の将棋指南』シリーズ『AD&D』シリーズ■所在地／〒102千代田区九段北3-3-5■電話番号／03-3221-3111■設立年／1966年■従業員数／300名■代表者名／伊地知彬■資本金／2億円

## 株式会社 マイクロキャビン

80年の設立当時からマイコンのソフトを開発していた。その後パソコン用アドベンチャーゲーム『ミステリーハウス』などを発売、ゲームメーカーとしての道を歩む。PC-9801やMSXのゲームをコンスタントに発表するほか、89年にはPCエンジンにも参入。●代表作／『Xak』シリーズ『幻影都市（イリュージョンシティ）』『FRAY』■所在地／〒510三重県四日市市安島2-9-12■電話番号／0593-51-6482■設立年／1982年法人化■従業員数／44名■代表者名／大矢知直登■資本金／1000万円■売上高／8億6000万円

## 株式会社 松下電器産業

「パナソニック」のブランドで知られている、日本を代表する総合電気メーカー。ビデオやテレビなどのAV機器から、果ては冷蔵庫や洗濯機までを幅広く開発している。ゲームメディアへの対応は「MSX」の開発などで知られていたが、新たに米エレクトロニックアーツ社と提携して家庭用ゲーム機を開発する方針を打ち出した。■所在地／〒571大阪府門真市大字門真1006■電話番号／06-908-1121■設立年／1918年■従業員数／約4万5000名■代表者名／谷井昭雄■資本金／1963億円■売上高／4兆6915億円（91年3月期）

## メサイヤ（NCS）

スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブなどに参入しており、グラフィックの美しいシューティングゲームのほかにアクション、ウォーシミュレーション、RPGなど幅広いジャンルにわたって活躍している。楽しいキャラクター作りが目を引くメーカーだ。●代表作／『らんま1／2町内激闘篇』『シュビビンマン』シリーズ『ラングリッサー』■所在地／〒106港区麻布4-16-13第28森ビル■電話番号／03-3486-6311■設立年／1980年■従業員数／50名■代表者名／藤田雅也■資本金／10億6360万円■売上高／53億円

## 株式会社 ヤマハ

楽器はもとよりスポーツ用品、リビング用品など、さまざまな分野で活躍しているメーカー。昨年の「エレクトロニクス・ショー」で自社開発によるCD-Iを参考出展しており、今後目が離せない存在になってきた。ソフト面においても、フィリップス、ポニーキャニオンなどと協力して日本にCD-Iソフトの開発会社を作るなど、積極的な動きを見せている。■所在地／〒430静岡県浜松市中沢町10-1■電話番号／053-460-2071■設立年／1897年■従業員数／1万2423名■代表者名／上島清介■資本金／163億円■売上高／3834億円

# FACTORY●INFORMATION

## 株式会社 リバーヒルソフト

ビジュアル主体のアドベンチャーゲームが得意なメーカー。特に『黄金の羅針盤』での3Dによるビジュアル表現は、アドベンチャーゲームの一つの可能性を提示したといってもいいだろう。『プリンス・オブ・ペルシャ』の移植でも有名。●代表作／『ブライ「八玉の勇士伝説」』『D・C・コネクション』『黄金の羅針盤』■所在地／〒810福岡県福岡市中央区舞鶴1-1-10天神シルバービル7階■電話番号／092-771-3217■設立年／1983年■従業員数／38名■代表者名／岡﨑一博■資本金／1000万円■売上高／10億円（92年3月見込）

ハード

## 1 CDI-205+CD-Iソフト ゴルフ「パームスプリングス オープン」

CD-Iプレイヤー

※CD-Iソフト、CDオーディオ、CDグラフィックス、フォトCDに対応

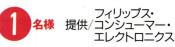
1名様 提供/フィリップス・コンシューマー・エレクトロニクス

## 2 ワンダーメガ

1名様 提供/日本ビクター(株)

## GAMEぴあvol.2 ビッグプレゼント

# PRESENT

大好評のプレゼントコーナー。
今回はさらにボリュームアップ、話題のハードや
新作ソフトなどを、抽選で計71名のみなさんにさしあげます。
官製ハガキに左記のアンケートの答を記入の上、
ふるって御応募下さい。

### ゲームぴあvol.2 アンケート

❶あなたがいま持っている家庭用ゲーム機は何ですか?
a.ファミコン b.スーパーファミコン c.ゲームボーイ d.PCエンジン e.PCエンジンCD−ROM² f.PCエンジン用スーパーCD−ROM² g.PCエンジンGT h.PCエンジンDuo i.メガドライブ j.MEGA−CD k.ワンダーメガ(セガ) l.ワンダーメガ(日本ビクター) m.ゲームギア n.リンクス o.ネオ・ジオ p.パソコン(機種名) q.その他(機種名) r.持っていない

❷あなたが持っているソフトの数は何本ですか?①のa〜qの機種別に御記入下さい。

❸あなたの好きなゲームジャンルは何ですか?
a.ロールプレイング b.シューティング c.アクション d.シュミレーション e.スポーツ f.アドベンチャー g.レース h.パズル i.その他(ジャンル名)

❹あなたのよく読む雑誌は何ですか?
a.ぴあ b.TVぴあ c.ファミコン通信 d.ファミリーコンピュータマガジン e.㊙スーパーファミコン f.HIPPON SUPER! g.月刊PCエンジン h.㊙PCエンジン i.PCエンジンFAN j.GB LIFE k.ゲームボーイマガジン l.ゲームボーイ m.Theスーパーファミコン n.BEEP!メガドライブ o.メガドライブFAN p.その他のゲーム誌(誌名) q.パソコン雑誌(誌名) r.その他の雑誌(誌名)

❺あなたの住所、氏名、年齢、職業、性別、電話番号

❻あなたが希望するプレゼント賞品番号、賞品名

## 5 ネオ・ジオ

+

ソフト
- ミューテイションネイション(アクション)
- ラストリゾート(シューティング)
- クイズ迷探偵ネオ&ジオ(クイズ)
- ベースボールスター2(スポーツ)

の中からお好きなもの1点

5名様 提供/(株)エス・エヌ・ケイ

「ベースボールスター2」

## 3 PCエンジンDUO

1名様 提供/日本電気ホームエレクトロニクス(株)

## 4 メガドライブ+ソフト「シャイニング・フォース」

5名様 提供/(株)セガ・エンタープライゼス

# GAMEぴあvol.2 ビッグプレゼント

ソフト

## 10 びっくり熱血新記録～はるかなる金メダル～

**5名様** 提供/テクノスジャパン販売㈱

FC

## 9 炎の闘球児 ドッジ弾平

**3名様** 提供/サン電子㈱

FC

## 7 ハローキティーワールド

提供/㈱アスキー

**3名様**

FC

## 8 ベスト競馬 ダービースタリオン

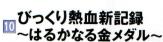
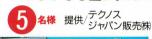
**1名様**

FC

## 6 重力装甲 メタルストーム

**5名様** 提供/アイレム㈱

FC

## 応募要領

右ページのアンケートの答を官製ハガキに記入し、下記まで郵送して下さい。（しめきり・5月末日消印有効）

〈あて先〉
〒102 千代田区麹町郵便局
私書箱75号
ぴあ㈱　広告本部　企画部
「ゲームぴあvol.2」プレゼント係

※なお、当選者の発表は、プレゼント賞品の発送をもってかえさせていただきます。

## 13 ファイナルファイト・ガイ

**3名様** 提供/㈱カプコン

SFC

## 12 機甲警察 メタルジャック

**3名様** 提供/㈱アトラス

SFC

## 11 麻雀大戦

**3名様** 提供/日本物産㈱

FC

## 16 シャドー・オブ・ザ・ビースト

**3名様** 提供/ビクター音楽産業㈱

MD

## 15 らんま$\frac{1}{2}$ 町内激闘篇

**3名様** 提供/日本コンピュータシステム㈱

SFC

## 14 カードマスター～リムサリアの封印

**5名様** 提供/㈱HAL研究所

SFC

## 20 バンプレスト とるとるキャッチャーガイドブック

**5名様**

提供/㈱バンダイ

## 19 「摩訶摩訶」オリジナルトランプ

**10名様** 提供/㈱シグマ

## 18 ブービーボーイズ

**3名様** 提供/日本物産㈱

GB

## 17 DX馬券王Z

**3名様** 提供/㈱アスミック

GB

※FC=ファミコン用ソフト，SFC=スーパーファミコン用ソフト，GB=ゲームボーイ用ソフト，MD=メガドライブ用ソフト

新作ソフトの発売日程は今後変更される場合があります。なお価格のあとに（予）がついているものは現在予定されている商品価格、（込）がついている物は、消費税込の商品価格です。

| 発売日 | タイトル | メーカー | 媒体 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 6月5日 ● | カラーウォーズ | ココナッツ・ジャパン | スーパーCD-ROM両対応 | 7300円 |
| 19日 ● | アドベンチャークイズ カプコンワールド ハテナの大冒険 | ハドソン | スーパーCD-ROM | 6200円 |
| 25日 ● | トップをねらえ！GUNBUSTER VOL.1 | リバーヒルソフト | スーパーCD-ROM | 6800円 |
| 26日 ● | 高橋名人の新冒険島 | ハドソン | Huカード | 6500円 |
| 上旬 ● | ドルアーガの塔 | ナムコ | Huカード | 6800円（予） |
| 6月中 ● | フィーンドハンター | ライトスタッフ | スーパーCD-ROM | 6800円 |
| | 盟約の定義 | ヒューマン | Huカード | 7200円（予） |
| 6月～7月 ● | ウィザードリィV | ナグザット | スーパーCD-ROM | 価格未定 |
| 7月10日 ● | ソルジャーブレイド | ハドソン | Huカード | 価格未定 |
| 17日 ● | ロードス島戦記 | ハドソン | スーパーCD-ROM | 価格未定 |
| 7月 ● | テラクレスタII | ニチブツ | Huカード | 6900円 |
| | GODS | PCM・コンプリート | CD-ROM | 価格未定 |
| | LOOM | ビクター音産 | スーパーCD-ROM | 価格未定 |
| | ぽっぷ'nまじっく（仮題） | RIOT | スーパーCD-ROM | 価格未定 |
| | ファージアスの邪皇帝 | ヒューマン | スーパーCD-ROM | 価格未定 |

## メガドライブ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 媒体 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 92年5月15日 ● | 中嶋悟F-1 HERO MD | バリエ | ロムカセット | 7800円 |
| 29日 ● | カメレオンキッド | セガ | ロムカセット | 6800円 |
| | グランドスラム | 日本テレネット | ロムカセット | 6800円 |
| 5月中 ● | デトネイター・オーガン | ホット・ビィ | CD-ROM | 価格未定 |
| | LUNAR THE SILVER STAR | ゲーム アーツ | CD-ROM | 7800円 |
| | クイズスクランブルスペシャル | セガ | CD-ROM | 6800円（予） |
| 6月26日 ● | ツインクルテール | WAS | ロムカセット | 7800円 |
| | 闘技王キングコロッサス | セガ | ロムカセット | 5800円（予） |
| 29日 ● | デビッドロビンソン バスケットボール | セガ | ロムカセット | 4800円（予） |
| 上旬 ● | TOP RPO GOLF | ソフトビジョン | ロムカセット | 8800円 |
| 6月 ● | ライズ・オブ・ザ・ドラゴン | セガ | CD-ROM | 価格未定 |
| | ワンダードッグ | ビクター音産 | CD-ROM | 価格未定 |
| | スピードボール2 | CSK総合研究所 | ロムカセット | 価格未定 |
| 6月～7月 ● | ランパート | テンゲン | ロムカセット | 6800円（予） |
| 7月10日 ● | 炎の闘球児 ドッジ弾平 | セガ | ロムカセット | 価格未定 |
| 17日 ● | キングサーモン | ホット・ビィ | ロムカセット | 6800円 |
| 下旬 ● | 天空列伝武蔵（仮題） | KANEKO | ロムカセット | 価格未定 |
| 7月中 ● | ひょっこりひょうたん島 | セガ | ロムカセット | 4800円（予） |
| | 笑ゥせえるすまん | セガ | ロムカセット | 4800円（予） |
| | 雷忍アレスタ | コンパイル | CD-ROM | 価格未定 |
| | ダークウィザード・蘇りし闇の魔導士 | セガ | CD-ROM | 価格未定 |
| | GODS | PCM・コンプリート | ロムカセット | 価格未定 |
| | BURAI 八玉の勇士 | セガ | CD-ROM | 価格未定 |
| | 修羅の門 | セガ | ロムカセット | 価格未定 |
| | ダイナブラザース | CSK総合研究所 | ロムカセット | 価格未定 |

## パソコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 機種 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 92年5月15日 ● | ディスクステーション98 13号 | コンパイル | PC-9801 | 2980円 |
| 22日 ● | グロス・ドイッチュラント | ジェネラル・サポート | PC-9801 | 14800円 |
| 29日 ● | エメラルド・ドラゴン | グローディア | FM TOWNS | 11800円 |
| 上旬 ● | クラシックロード1 | ビクター音産 | PC-9801 | 9800円 |
| 下旬 ● | セブンカラーズ | ホット・ビィ | X68000 | 価格未定 |
| 5月中 ● | MURDER CLUB DX | リバーヒルソフト | FM TOWNS | 価格未定 |
| | KIGEN | リバーヒルソフト | FM TOWNS | 価格未定 |
| | アーマーアレイ（日本語版） | イマジニア | Macintosh | 12800円 |
| | キャンペーン版大戦略II | マイクロキャビン | MSX2 | 8800円 |
| | サバッシュII | ポプコムソフト | PC-9801 | 価格未定 |
| | シムアース | イマジニア | X68000 | 12800円 |
| | ティラム バラム | ライトスタッフ | PC-9801 | 価格未定 |
| | ハープーン（日本語版） | イマジニア | Macintosh | 12800円 |
| | ハイパー絵本VII 世界のおはなし | ぎょうせい | FM TOWNS | 7000円 |
| | バトルガール | テクノグラード | FM TOWNS | 12800円 |
| | パワーモンガー | イマジニア | FM TOWNS | 12800円 |
| | プリンス・オブ・ペルシャ | リバーヒルソフト | FM TOWNS | 価格未定 |
| | プリンセスメーカー | マイクロキャビン | MSX2 | 14800円 |
| | ベストプレーベースボール | アスキー | FM TOWNS | 9800円 |
| | 天下大乱 | 日本ソフテック | PC-9801 | 価格未定 |
| | 天神乱魔 | エルフ | FM TOWNS | 7800円 |
| | 緋王伝 | ウルフ・チーム | PC-9801 | 価格未定 |
| 6月21日 ● | AD&D アイ・オブ・ザ・ビフォルダー | ポニーキャニオン | PC-9801 | 9800円 |
| | ウルティマIV | ポニーキャニオン | X68000 | 9800円 |
| 上旬 ● | 魔法少女リナ | ファミリーソフト | PC-9801 | 9800円 |
| 下旬 ● | アマランス2 | 風雅システム | PC-9801 | 価格未定 |
| | ハイパー古都の旅（仮題） | 日本システムサプライ | FM TOWNS | 価格未定 |
| 7月15日 ● | シャリス | マキシム | PC-9801 | 価格未定 |
| 下旬 ● | アンジェラス2 ホーリー・ナイト | エニックス | PC-9801 | 9800円 |
| 7月中 ● | 銀河英雄伝説III | ボーステック | PC-9801 | 価格未定 |

NEW SOFT RELIESE INFORMATION

# 新作ソフト・リリース情報

## スーパーファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 媒体 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 92年5月1日 | ● バトルブレイズ | サミー | ロムカセット | 8700円 |
| 15日 | ● 斬IIスピリッツ | ウルフ・チーム | バックアップロム | 9800円 |
| 中旬 | ● マジックソード | カプコン | ロムカセット | 8500円 |
| | 飛龍の拳S ゴールデンファイター | カルチャーブレーン | ロムカセット | 9700円 |
| 5月中 | ● 甲竜伝説ヴィルガスト～消えた少女～ | バンダイ | バックアップロム | 9000円（予） |
| | 北斗の拳5 天魔流星伝　哀★絶章 | 東映動画 | ロムカセット | 8900円（予） |
| 6月26日 | ● 甲子園2 | ケイ・アミューズメントリース | ロムカセット | 8900円 |
| | ● キャメルトライ | タイトー | ロムカセット | 価格未定 |
| 中旬 | ● イト・ファンタジー | トンキンハウス | バックアップロム | 8900円 |
| 下旬 | ● スーパーダンクショット | HAL研究所 | ロムカセット | 8600円（予・込） |
| 6月中 | ● スーパーガチャポンワールドSDガンダムX | ユタカ・バンダイ | バックアップロム | 9500円（予） |
| | スーパー将棋 | アイマックス | バックアップロム | 8800円 |
| | ASTRAL BOUT（アストラルバウト） | キングレコード | ロムカセット | 9300円 |
| | パロディウスだ！ | コナミ | ロムカセット | 価格未定 |
| | 横山光輝 三国史 | エンジェル | バックアップロム | 9500円（予） |
| | ホームアローン | アルトロン | ロムカセット | 価格未定 |
| 7月3日 | ● スーパーオフロード | パック・イン・ビデオ | ロムカセット | 6900円 |
| 10日 | ● パチンコウォーズ | ココナッツ・ジャパン | ロムカセット | 9500円 |
| | ゆうゆのクイズでGo!Go! | タイトー | ロムカセット | 価格未定 |
| 17日 | ● 炎の闘球児 ドッジ弾平 | サン電子 | ロムカセット | 8500円（予） |
| 上旬 | ● サイバリオン | 東芝EMI | ロムカセット | 8600円 |
| 下旬 | ● スーパーウルトラベースボール2（仮題） | カルチャーブレーン | ロムカセット | 8800円 |
| 7月中 | ● スーパーボウリング | アテナ | バックアップロム | 8300円（予） |
| | HOOK | EPIC・ソニーレコード | ロムカセット | 8500円（予） |
| | PGAツアーゴルフ | イマジニア | ロムカセット | 価格未定 |
| | イーハトーヴォ物語 | ヘクト | バックアップロム | 価格未定 |
| | ステルス | ヘクト | バックアップロム | 価格未定 |
| | 銀河英雄伝説 | 徳間コミュニケーションズ | ロムカセット | 価格未定 |
| | 鈴木亜久里のF-1スーパードライビング | ロジーク（ジー・アミューズメント） | バックアップロム | 8800円（予） |
| | ダイナウォーズ | アイレム | ロムカセット | 8800円 |
| | キャプテン翼III・皇帝の挑戦 | テクモ | バックアップロム | 8900円 |
| | スーパー倉庫番（仮題） | パック・イン・ビデオ | ロムカセット | 6800円 |
| | スピンディジーワールド | アスキー | ロムカセット | 8800円（予） |
| | ファランクス | ケムコ | ロムカセット | 価格未定 |
| | ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆき麻雀指南 | パルソフト | ロムカセット | 7800円 |
| | T.M.N.T タートルズインタイル | コナミ | ロムカセット | 価格未定 |
| | プリンス・オブ・ペルシャ | メサイヤ | ロムカセット | 8800円 |
| | 機動戦空ダイオン | ビック東海 | ロムカセット | 価格未定 |
| | アダムズファミリー | ミサワエンターテインメント | ロムカセット | 価格未定 |
| | ブレイゾン | アトラス | ロムカセット | 8500円 |
| 8月 | ● ドラゴンクエストV | エニックス | バックアップロム | 9600円 |

## ファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 媒体 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 92年5月下旬 | ● 麻雀大戦 | ニチブツ | バックアップロム | 6600円 |
| 5月中 | ● プロジェクトQ キューティープロジェクト&バトル1000 | ヘクト | ロムカセット | 6800円 |
| 6月12日 | ● エスパードリーム2 | コナミ | ロムカセット | 6800円 |
| 6月19日 | ● ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦第2弾 | ヨネザワPR21 | ロムカセット | 6800円 |
| | ● 聖鈴伝説リックル | タイトー | ロムカセット | 価格未定 |
| 26日 | ● ターミネーター2 | パック・イン・ビデオ | ロムカセット | 6500円 |
| 中旬 | ● CAPCOM バルセロナ'92 | カプコン | バックアップロム | 6500円 |
| 下旬 | ● ミグレイン | アクレイムジャパン | ロムカセット | 4980円（予） |
| | KABUTO | ビック東海 | ロムカセット | 価格未定 |
| | びっくり熱血新記録～はるかなる金メダル～ | テクノスジャパン | ロムカセット | 6500円 |
| 6月中 | ● トムとジェリー | アルトロン | ロムカセット | 価格未定 |
| | エイセス アイアンイーグル3 | パック・イン・ビデオ | ロムカセット | 6900円 |
| | ● レッド・オクトーバーを追え！ | アルトロン | ロムカセット | 6800円（予・込） |
| 7月17日 | ● 高橋名人の大冒険島III | ハドソン | ロムカセット | 5800円 |
| 31日 | ● 闘魂倶楽部 | ジャレコ | ロムカセット | 価格未定 |
| 下旬 | ● レッドアリーマーII | カプコン | ロムカセット | 5800円 |
| 7月中 | ● ミッキーマウスIII 夢ふうせん | ケムコ | ロムカセット | 価格未定 |
| | THE GOLF '92 | ジーオーワン | ロムカセット | 6900円 |
| | スターウォーズ 帝国の逆襲 | ビクター音産 | ロムカセット | 価格未定 |
| | アダムズファミリー | ミサワエンターテインメント | ロムカセット | 価格未定 |
| | さとうげんの燃えよぶたマン!? | シグマ | ロムカセット | 価格未定 |

## PCエンジン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 媒体 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| 92年5月1日 | ● スプリガンmark2 | ナグザット | スーパーCD-ROM | 7200円（予） |
| | テラフォーミング | ライトスタッフ | スーパーCD-ROM両対応 | 6800円 |
| 15日 | ● 太閤記 | アスク講談社 | CD-ROM8500円 | |
| 29日 | ● ドラえもん のび太のドラビアンナイト | ハドソン | スーパーCD-ROM | 4800円 |
| 下旬 | ● ザ・キックボクシング | マイクロワールド | スーパーCD-ROM | 6800円 |
| 5月中 | ● キャンペーン版大戦略II | マイクロキャビン | スーパーCD-ROM | 7800円 |
| | つっぱり大相撲 | ナグザット | Huカード | 価格未定 |

# GAMEぴあ INDEX

# INDEX GAMEぴあ

# GAMEぴあ INDEX

GAME|ぴあ Vol.2

発行人 西村重宏
編集人 盛田隆二
編集長 大野 彰

発行 ぴあ株式会社
〒102東京都千代田区麹町2-5
電話03-3261-9111（代表）
電話03-3265-1424（販売部）
電話03-3265-1673（編集部）

印刷・製本 大日本印刷株式会社
企画協力 黒川文雄（F2株式会社）
PRE-PRESS 株式会社テンプリント
定価 880円（本体854円）
1992年5月30日 第1刷発行



*Editiorial Director* むかいひろかず
*Associate Editor* 工藤英人（山猫有限会社）
*Editors* 中島理彦 山下以登
*Writers* 荒井千明 細井正利 飯田 仁 八尋 峻 石埜三千穂 尾崎 剛 菊井朋子 斉藤芳子 高木展子 平野裕子
*D.T.P.* 高木重和（株式会社テンプリント）
*CopyWrirer* 山田尚美（Z-WATT）
*Photographers* 槻ノ木比呂志 田中 博 大木 茂
*Computer System Manager* 佐々木 格
*Special Thanks to* 映像新聞 株式会社AV生活総合研究所 株式会社オーク GTV


B A C K I S S U E

## バックナンバーのお知らせ

●

GAMEぴあ創刊号の購読をご希望の方は、
最寄りの書店またはぴあ（株）販売部までお申し込み下さい。
ぴあ株式会社 〒102東京都千代田区麹町2-5
電話/03-3265-1424

# COPYRIGHT一覧

知恵熱、出します。

クイズ スクランブル スペシャル新発売。5月下旬発売予定

GAME ぴあ Vol.2
1992年5月30日発行
発行人・西村重宏 編集人・盛田隆一 編集長・大野 彰 Tel.03-3261-9111(代表) 03-3265-1424(販売部) 03-3265-1673(編集部)
発行・ぴあ株式会社 〒102 東京都千代田区麹町2-5 振替=東京2-43122



定価880円(本体854円) 雑誌64322-46 ©ぴあ株式会社 1992 Printed in Japan T1064322460880